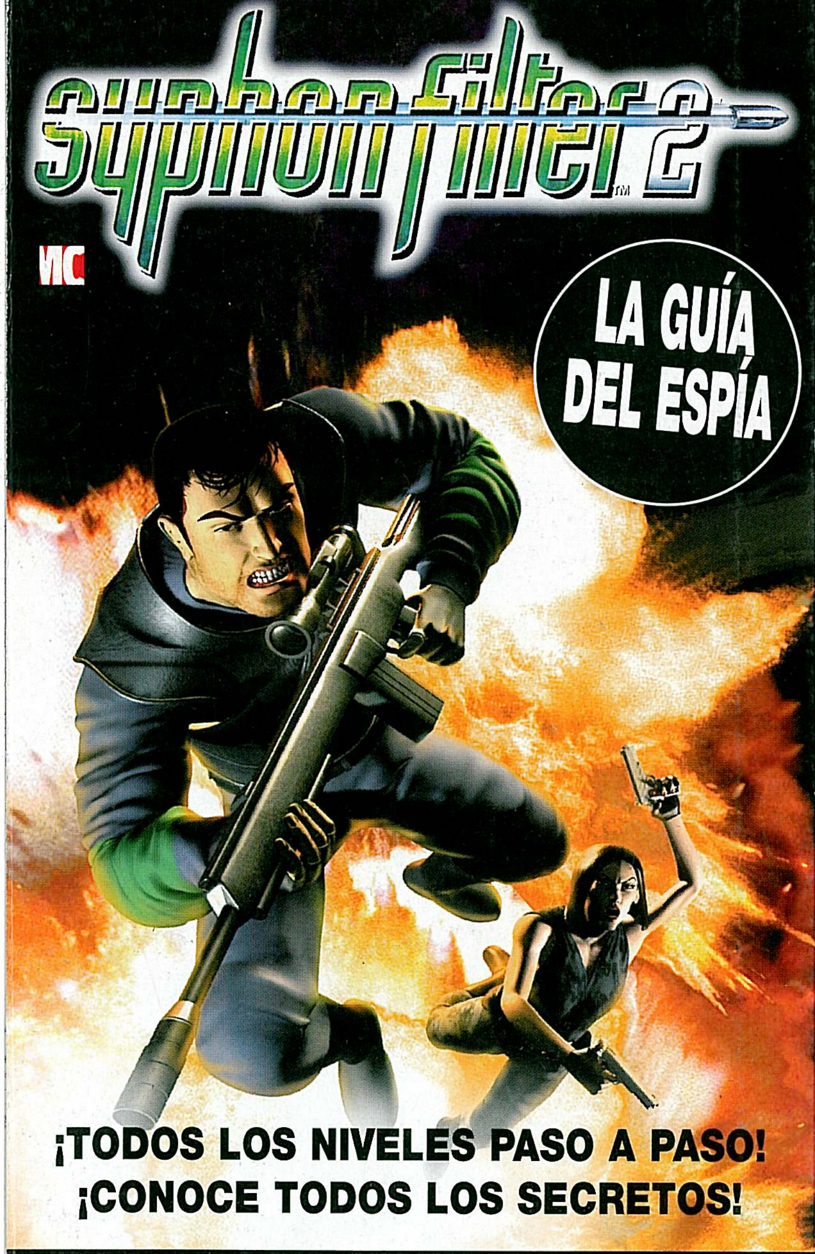
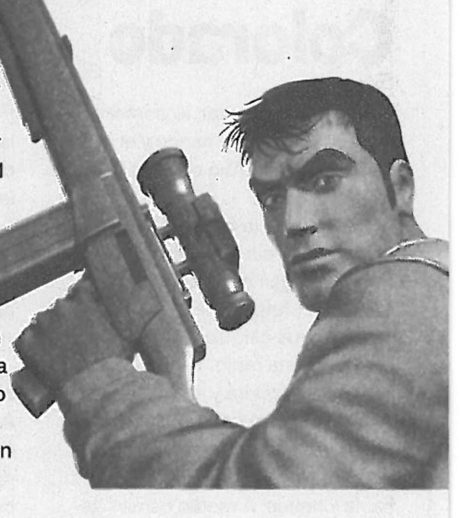


GRATIS CON EL NÚMERO 37 DE POWER

Contenidos



La guía para *Syphon Filter 2* que tienes en tus manos te cuenta todo lo que necesitas saber para completar este juego. La acción se divide en 21 niveles de búsqueda y tiroteos sin contemplaciones, y a nosotros no se nos ha escapado ni un detalle. Aprende las tácticas indispensables para superar las situaciones más difíciles y descubre cómo sacar el máximo provecho a la Agencia y a sus integrantes. Cuando hayas terminado de leer este libro, estarás mejor preparado que todo un ejército de James Bonds.

Montañas Rocosas, Colorado

Después de aterrizar, tu primer objetivo es localizar a Chance y el localizador que se perdió cuando tu avión fue abatido.

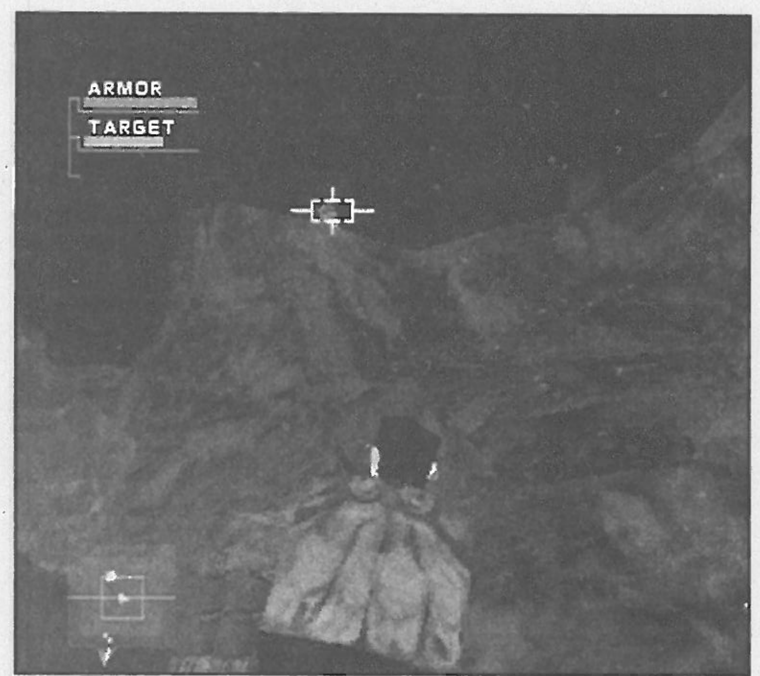
Dirígete hacia el grupo de soldados que hay cerca de las llamas para que te pongan al corriente de la situación. Date la vuelta y ve hacia el soldado que está solo en las rocas, el que tiene una radio. Síguele hasta la siguiente hoguera y él te guiará hasta otras rocas que hay encima de una tercera hoguera. Baja hasta ahí y adéntrate en el túnel que te lleva hacia Chance. A medio camino te encontrarás con dos soldados, tú sigue hasta que des con Chance. Ahora debes volver a través del túnel, pero ten cuidado por si hubiera algún paracaidista de la Agencia por ahí. Puedes apuntarles empleando R1 y luego dispararles mientras descienden o bien puedes hacer como si no les vieras.

Cuando topes con los dos soldados, éstos empezarán a disparar a alguien que está detrás de ti. No te pares y sigue corriendo hasta el otro extremo del túnel.

A medida que te vayas acercando al exterior, los paracaidistas de la Agencia empezarán a dispararte. Continúa corriendo y ve hacia la caja de equipamiento que queda a mano derecha. Contiene una escopeta. No te quedes ahí parado, vuelve por el túnel utilizando R1 para liquidar a quien se interponga en tu camino y recoge toda la munición M16 que puedas. A la salida del túnel, todo







recto, encontrarás otra caja de equipamiento con un M16.

Ahora, ve hacia el grupo de hombres que están en la primera hoguera, los del principio, de cuando aterrizaste.

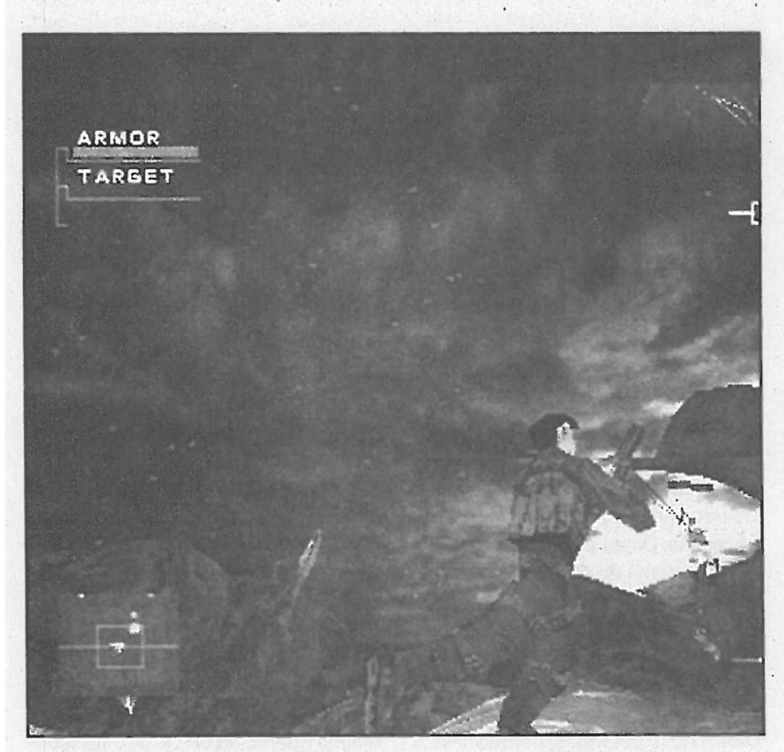
No te acerques demasiado porque hay tres soldados de la Agencia que te están esperando. Elimínalos desde una distancia prudente con el M16. Después, acércate al soldado muerto que yace al lado de la hoguera. Cuando te comuniques con Theresa te darás cuenta que tropas paracaidistas que bajan del cielo te están rodeando. Cárgate primero a los que puedas en el aire y luego al resto, nada más toquen el suelo. Recoge la munición.

Entra en el túnel pero no salgas por el otro lado hasta que te hayas encargado de los dos soldados que hay al lado de la montaña.

Ve directo a la hoguera que hay cerca de una abertura que queda a la derecha. No olvides echar un vistazo


ARMOR
TARGET
DANGER


FLAK JACKET



a la caja de equipamiento que está situada casi al borde de la montaña, a ver si encuentras un chaleco antibalas. Si sigues por ahí darás con otra hoguera. Al acercarte, podrás oír a algunos soldados de la Agencia que hablan a tu izquierda. Deshazte de ellos y sube hasta la cima de la formación rocosa, donde estaban los soldados, para poder utilizar tu localizador (lo conseguirás buscándolo en tu inventario y pulsando Triángulo).

Vuelve por donde has venido y cruza de nuevo el túnel... ¡Vaya, está bloqueado! Coloca los explosivos C4 en la primera roca y sal corriendo para protegerte de la explosión. Ahora puedes cruzar. Los paracaidistas de la agencia descenderán sobre la zona donde estaba Chance. No te quedes quieto durante demasiado





tiempo o volarás por los aires gracias a una granada. Sal a campo abierto y usa el botón R1 para eliminar a los soldados. Corre hasta el borde de la grieta y saltarás automáticamente.

Escala hacia la derecha en busca de otro chaleco antibalas si es que lo necesitas. Después, ve hacia el túnel que hay cerca de otra hoguera. Darás con un *checkpoint*. Gira hacia la izquierda y trepa hasta la abertura. Cuando salgas de este túnel verás a dos soldados de los buenos agazapados bajo unos árboles. Corre hacia ellos y no te detengas, porque si lo haces serás presa fácil de un francotirador. Cuando hayas escuchado lo que el soldado tiene que decirte, ve hacia la derecha, hacia la siguiente hoguera. Si miras bien, a la izquierda hallarás otra caja de equipamiento. Sube hasta ahí y hazte con las granadas. Baja otra vez y manténte fuera del radio de alcance de los dos francotiradores. Selecciona tus granadas y pulsa o mantén presionado R1 para apuntar a los francotiradores.

Sal a campo abierto, lanza una granada y ponte a cubierto. Repite la misma operación con el otro francoti-



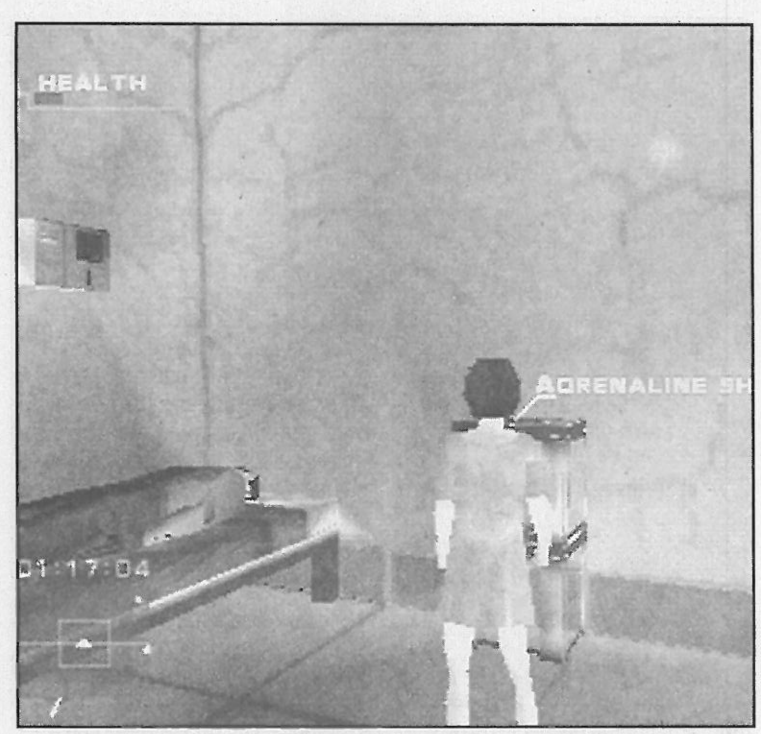




rador y te habrás deshecho de los dos sin que sus balas te hayan ni rozado.

Sube y ábrete camino hasta que encuentres, un nivel por encima, un claro donde están los dos soldados buenos. Al irte por la nueva abertura que queda a tu derecha, los soldados buenos serán víctimas de una emboscada de tropas de la Agencia. Vuelve y vuélale la tapa de los sesos al soldado de la agencia que tienes a tu derecha. Cuando te vean, irán a por ti y los soldados buenos quedarán a salvo.

Ponte a cubierto al final de la pared rocosa. Ten paciencia y verás cómo te puedes ir cargando a los soldados de la Agencia a base de disparos a la cabeza. Cuando termines, vete para el barranco al que te dirigías cuando te viste obligado a volver para ayudar a los soldados. Fin.

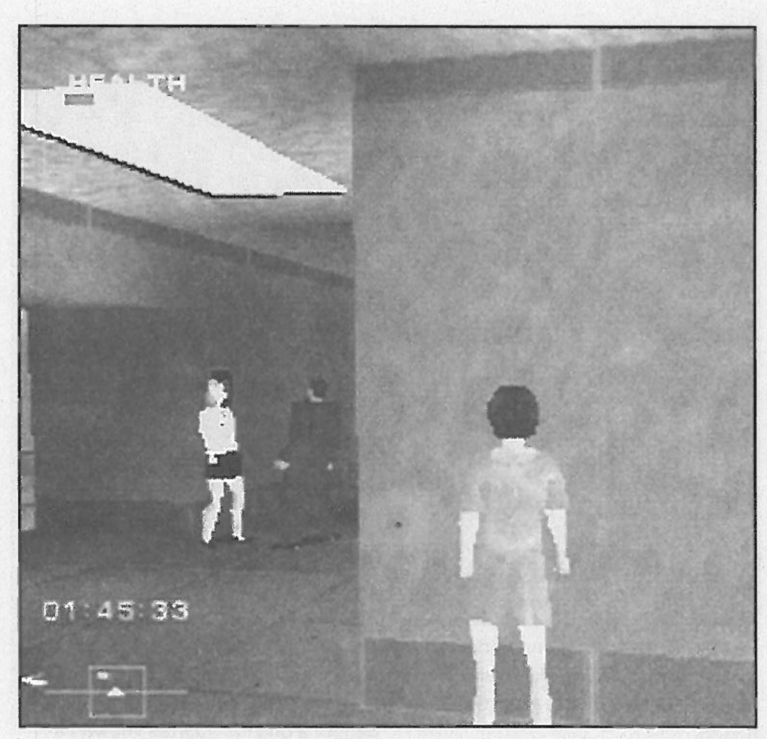


Interior de la base aérea McKenzie

Sal de tu celda (presionando X) y dirige tus pasos hacia la derecha. Ve hacia el pasillo, manteniéndote siempre cerca del lado derecho de la pared. Al final, podrás escuchar una conversación.

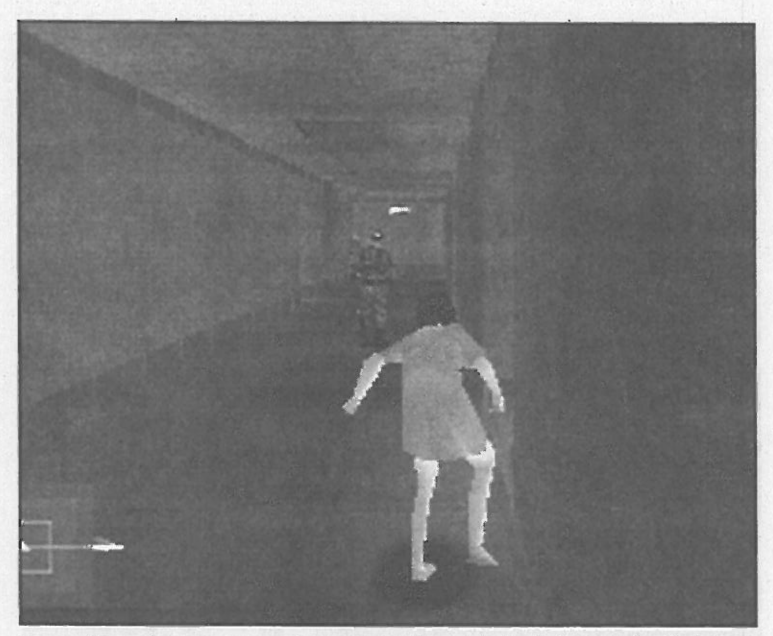
Espera a que acaben de hablar. Cuando hayan salido, cuélate en la sala donde estaban hablando.

Toma la inyección de adrenalina que hay en la bandeja. Esto detendrá el temporizador. Sal de la sala arras-



trándote por la izquierda. Cuando llegues al cruce en forma de «T», escabúllete por la izquierda de nuevo. Al alcanzar la esquina verás a un soldado PM que patrulla por el pasillo. Espera a que se aleje de ti y con mucho cuidado, sin que se de cuenta, colócate detrás suyo, manteniéndote cerca de la pared izquierda para colarte por la puerta abierta que hay, también, a la izquierda. Mueve el interruptor hacia la derecha del falso espejo (es de esos que por un lado son espejo y por el otro ventana) para abrirlo y pasar al otro lado.

Sal por la puerta y baja por el pasillo primero a la derecha, luego a la izquierda y seguidamente todo recto. Repite el truco del soldado y entra en el hueco que hay a tu derecha. Observa al guarda y al soldado, tienen una conversación en la oficina y



luego el guarda se va cruzando una puerta situada al final del pasillo a la izquierda que se cierra electrónicamente.

Ahora, camina por el pasillo con todo tu sigilo, por debajo de la ventanilla que hay a la derecha y dobla la esquina. Ve por la entrada de la derecha y reclama tu equipamiento en consigna. Acaba con el guarda de la ventanilla (con R1 no se te resistirá).

El interruptor que controla la puerta que se cierra electrónicamente está en un temporizador. Deberás accionar el interruptor y salir disparado hacia las puertas todo lo rápido que puedas. Si te la pegas contra una pared en el intento, espera a que las puertas vuelvan a ponerse bien e inténtalo de nuevo. En la próxima esquina te saldrá un guarda, ¿Qué hacer? Puedes elegir: o bien sacas toda tu astucia y te escabulles antes de que te vea, o te escondes en el hueco de la izquierda y esperas a que se de la vuelta para continuar.

Cuando el guarda desaparezca, corre hasta el final del pasillo. Fin.

Interestatal Colorado 70

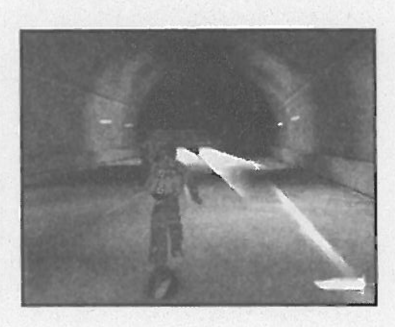
Mientras Chance te cubre, gira a la derecha y baja por el túnel. Vete derecho hacia el *jeep* que hay estacionado ahí. Agáchate delante de los faros hasta que los soldados de la agencia pasen corriendo por delante de ti.

Baja por el túnel otra vez y acércate al camión que hay aparcado a mano izquierda. Manténte al acecho y deshazte del vigilante utilizando tu cuchillo, acercándote y presionando Cuadrado. Quédate debajo de la parte trasera del camión y reclama equipamiento antes de volver con Chance. Acaba con los dos soldados que pasaron antes por delante de ti con un par de tiros a la cabeza a distancia. Ten cuidado con el soldado de la Agencia que te saldrá por detrás y sigue corriendo hacia dónde dejaste a Chance.

Elimina a los dos soldados que hay por debajo de la posición de Chance y después gírate y acaba con el soldado que queda en la entrada del túnel. Sigue a Chance de vuelta al túnel.

A medida que vas avanzando por el túnel, busca la puerta que queda a mano izquierda y ábrela de una patada presionando Triángulo. A tu izquierda hay otra puerta y detrás de ésta una caja de equipamiento que contiene unos prismáticos. A la derecha hay una sala con un grupo electrógeno, pero no hay nada interesante ahí dentro. Vuelve atrás, da con Chance y bajad por el túnel.

Al pasar el primer camión te atacarán tres soldados de la Agencia. Acaba con ellos. Sigue a Chance y crearéis un arma provisional con la gasolina del camión. Dirige la llama hacia las tropas que se te acerquen y, cuando Chance te lo diga, cárgate al soldado que acecha tras de ti. Ahora gírate y fríe a las nuevas tropas que tengas por delante. Recoge la munición y los chalecos antibalas. Los necesitarás para salir del túnel. Cuando llegues al final, alcanzarás una sección de la carretera que está bajo el asedio de los francotiradores, que están esperando. Acércate



corriendo desde el flanco izquierdo al primer camión que hay aparcado. Cuando llegues, date la vuelta y agáchate. Saca tu cuchillo y acércate a la esquina del vehículo. Espera a que llegue el soldado y acaba con él.

Desde aquí, arrástrate por la esquina del camión y observa, agazapado, al soldado que patrulla. Cuando se aleje de la señal vial, corre todo lo rápido que puedas hasta que quedes casi detrás de él y acaba con él utilizando el cuchillo. Métete por el hueco de la barrera de protección y ve a por el siguiente soldado, el que te da la espalda. Acaba con él.

Date la vuelta y da la vuelta al camión, por el lado más distante de Chance. Arrástrate hasta el camión siguiente y párate cuando oigas a los vigilantes hablar. Cuando el segundo soldado se va, desházte del primero. Mientras estás en ese lado del camión, avanza con cautela y acaba con el último soldado.

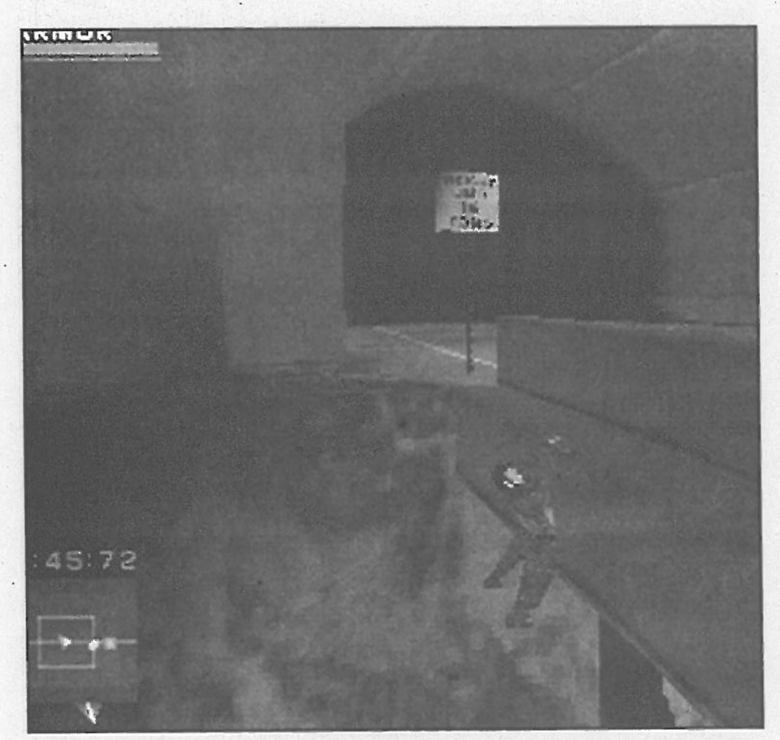
Ahora, únete a Chance en la próxima sección del túnel. Llegarás a dos vehículos que están aparcados.

Chance hará algo para distraerles, mientras, tú avanza sigilosamente por la derecha del camión y espera a que los vigilantes estén ocupados con Chance. Toma las granadas de la parte trasera del camión y corre hasta la entrada a la derecha del túnel. Queda un guarda solo en una sala y puedes eliminarle si le disparas desde la esquina del pasillo. A la derecha está la sala del grupo electrógeno, donde debes lanzar una granada. Utiliza L1 para el lanzamiento y ponte a cubierto enseguida para que la explosión no te afecte. Ahora te pondrás las gafas de visión nocturna.

Retrocede con sigilo por el túnel, siempre con cuidado de no acercarte demasiado a los soldados y deja atrás a los dos APC. Fin.







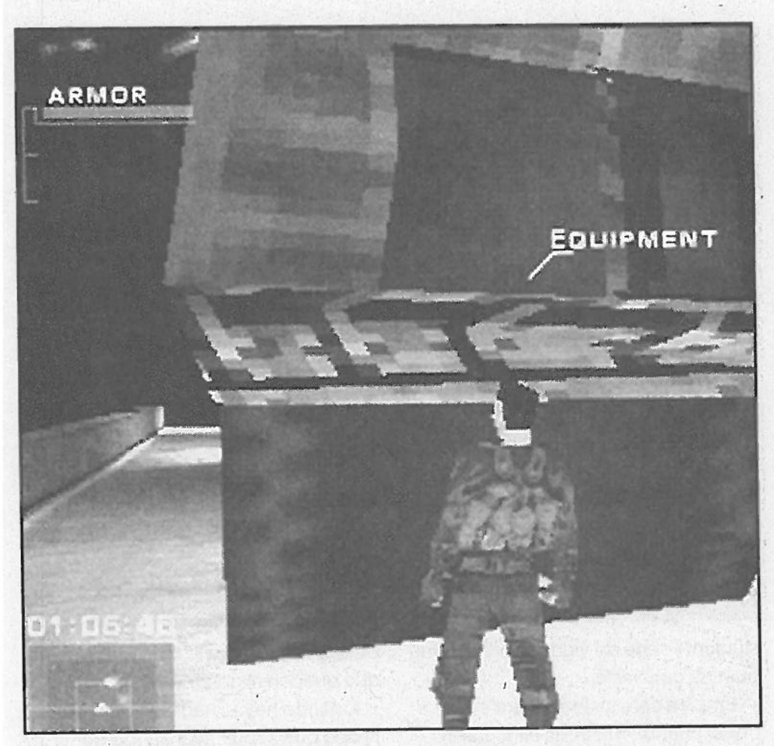
Puente de Montaña I-70

Avanza con sigilo por el hueco de la derecha del puente y camina por el saliente de hormigón. Mantén presionada X y aléjate un poco del puente.

Pulsa adelante y Gabe se agachará para tomar impulso y se colgará del saliente. Ve hacia la derecha hasta que dejes atrás la parte trasera del camión. Házte a un lado y trepa hasta el puente. Párate un momento y observa los dos soldados que patrullan alrededor del siguiente camión. Espera hasta que te den la espalda y corre hasta el camión por la banda derecha. Tienes que llegar hasta la parte trasera del camión y

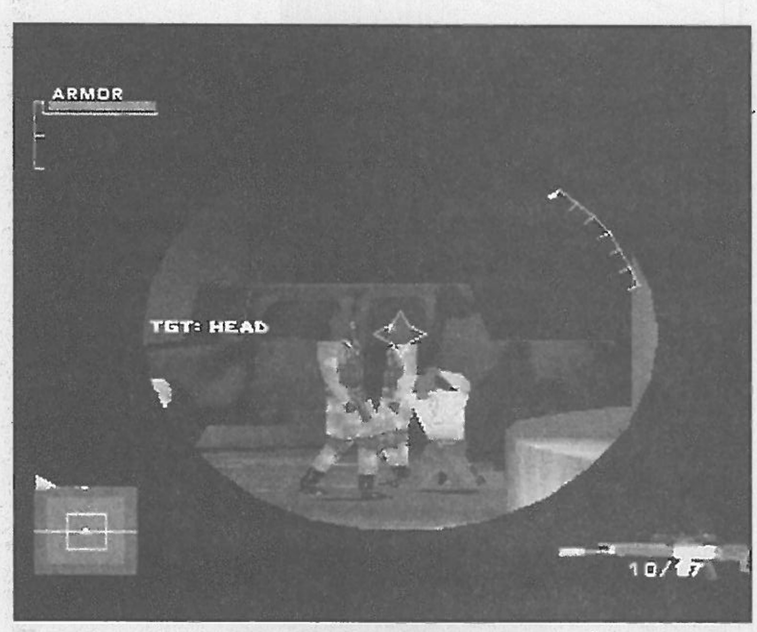

ARMOR
TARGET


TGT: HEAD



recoger el equipamiento. Cuando la posición de los soldados no les permita verte, sal corriendo hacia la parte trasera del camión. Muévete un poquito a la derecha hasta que alcances a ver la nuca al soldado. Selecciona la granada de gas y presiona R1 antes de lanzarla.

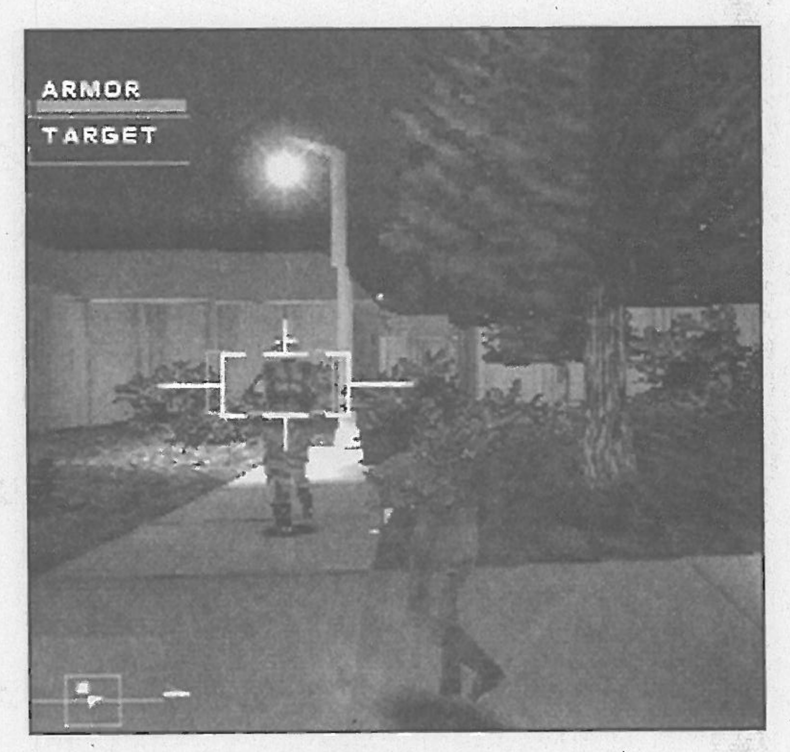
Ahora baja desde el borde del puente de nuevo. Desplázate hacia la derecha hasta que veas una viga sobre la que poder dejarte caer. Elimina al soldado situado donde están los explosivos con el rifle y el silenciador y después vuelve a bajar sobre la misma viga. Desactiva los explosivos pulsando Triángulo. Después salta al siguiente nivel de vigas retrocediendo hasta el borde, presionando Triángulo y saltando y desplazándote a lo largo del borde del puente hasta que alcances la



siguiente serie de vigas sobre las que puedas colocarte.

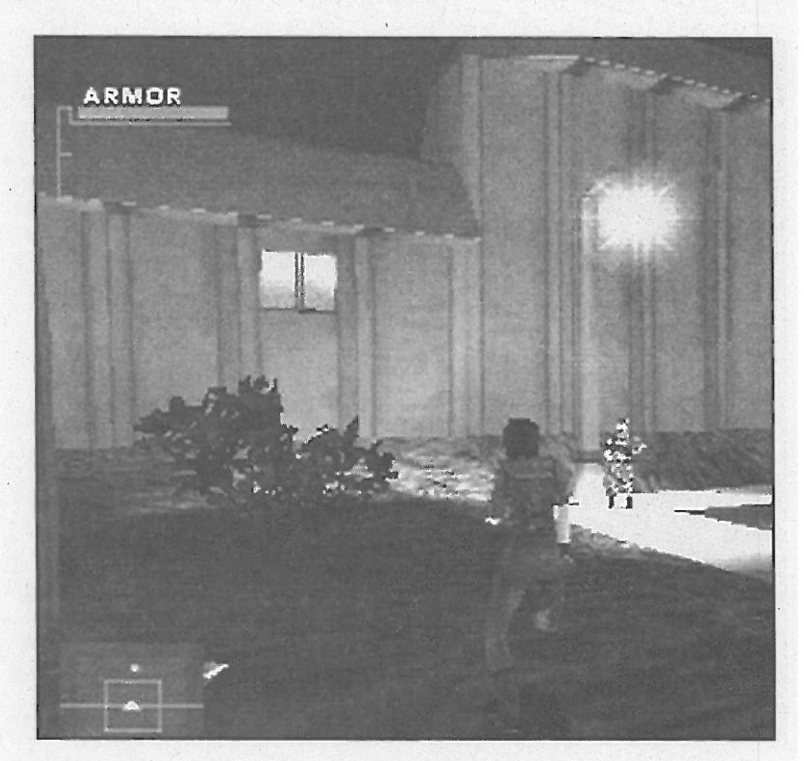
Emplea este sistema para avanzar por el puente, mientras eliminas soldados y desactivas bombas hasta acabar con todo. Después te toca encaramarte por el otro extremo del puente y salir de ahí. A mitad de camino, dentro del túnel, están los GI que debes rescatar. Como no puedes disparar a un guarda sí y a otro no, tendrás que abatirlos a los dos de un solo disparo. Apunta a la cabeza del guarda de la derecha y espera a que el otro guarda pase por delante. Debes disparar en el momento en que quedan alineados.

Cuando hayas hablado con los GI, tienes que seguir avanzando por el túnel. Verás que llegan camiones de los que se apean soldados de la Agencia bien armados. Cuando veas que llega un camión, utiliza tu M16 para disparar a la altura de sus cabezas, a ver si te cargas alguno. Uno de los soldados de la Agencia siempre se te acercará por el lateral del camión, pero tú concéntrate en los dos que te atacan desde el mismo lado. Fin.



Exterior de la base aérea McKenzie

Espera a que el soldado que patrulla pase por delante de ti antes de abalanzarte sobre él y despacharlo. Sigue el camino alrededor del área principal. Corre hacia arriba, escóndete detrás del camión del aparcamiento y saca el rifle de francotirador con silenciador incorporado. Muévete con cautela hasta la esquina que hay al lado del pavimento y

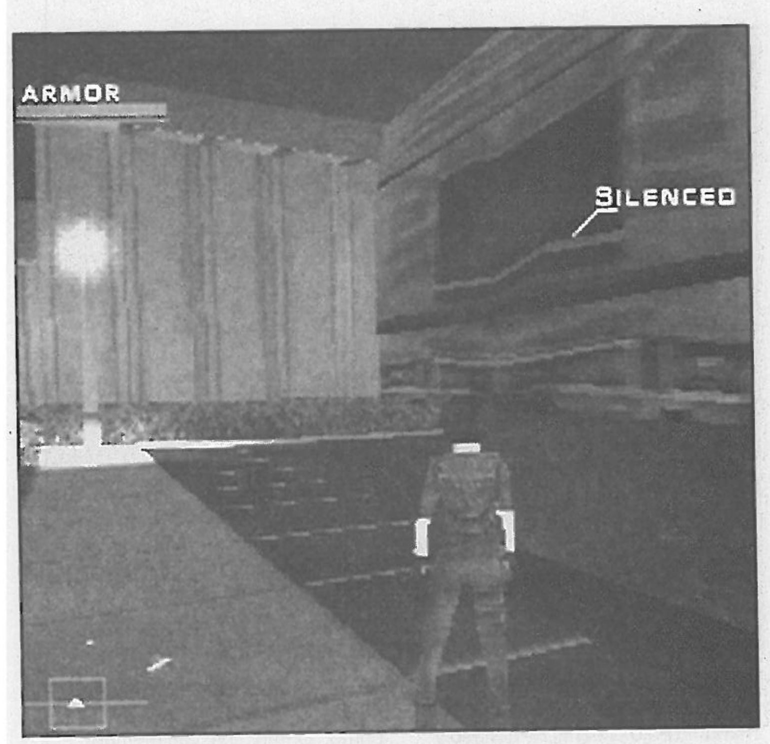


espera a que el guarda aparezca para darle la última sorpresa de su vida.

Cuando el PM que queda, cerca de la farola, se dé la vuelta, corre hacia él y cuando estés cerca, dispárale utilizando de nuevo R1 para asegurarte que no fallas.

Justo a la izquierda existe un callejón que debes tomar. Trepa hasta la primera parte baja del edificio y luego hasta el tejado. A la izquierda del mismo hay una sección desde donde podrás bajarte sin hacer nada de ruido. Cuando llegues al suelo, puedes empezar a darles caña a los guardas.

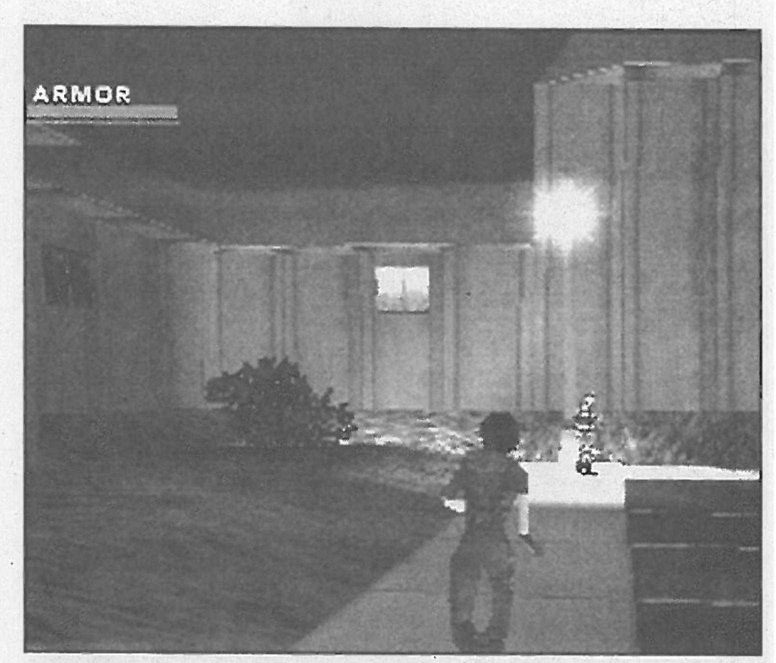
Avanza en silencio hasta la parte delantera del camión y liquida al guarda. Acto seguido, dirige tus pasos hasta la entrada del edificio. A la derecha encontrarás unas cajas



verdes y un guarda. Trepa sin hacer ruido por las cajas y baja por detrás del guarda y ¡zas! Liquidado. Avanza hasta la esquina del pasillo hasta que oigas una conversación entre dos agentes.

Retrocede hasta las cajas verdes y escóndete detrás de ellas. Cuando el PM se detenga, trepa hasta la última caja, baja otra vez y desházte del PM. Sigue a Morgan con cuidado y recibirás una llamada. A la salida del edificio, ve hacia la derecha y llegarás a la puerta de un almacén que tiene un interruptor. No vayas por el otro lado, ya que no podrías superar a los dos PM que están de guardia. Usa el interruptor para abrir la puerta y no olvides cerrarla una vez que hayas entrado (por sí acaso).

Avanza hasta el hangar principal, donde está el avión y colócate



debajo, justo en el centro del aparato. Sabotea el avión presionando Triángulo bajo el panel de acceso y después, busca un sitio adecuado desde donde liquidar al piloto de la Agencia cuando llegue a lo más alto de la escalerilla. Un PM entrará en el hangar. Agazápate detrás de la mesa de herramientas y, cuando el piloto camine hacia la izquierda, dispárale por la espalda. Ten cuidado con los dos vigilantes al salir de tu escondite.

Podrás escabullirte fácilmente por la esquina del camión que está esperando. Dispara al foco con el rifle antes de cruzar la barrera. Verás cómo, a intervalos, van pasando camiones y el truco aquí está en mantener el ritmo, correr con los camiones para evitar que los vigilantes te vean. Luego, justo antes de que el guarda que está en el mismo lado que tú te vea, vete hacia la parte trasera del camión y gira a la izquierda. Entra en este nuevo almacén y avanza sigiloso hasta el borde de la zona. Cuando veas que los dos agentes se van, corre hasta la parte

trasera del camión que hay aparcado. Ahora tendrás que salir por la derecha del camión para evitar ser detectado. Cuando te reincorpores al juego, gira a la derecha y vuélvete a meter en el almacén. Escóndete detrás del camión y espera que el PM de turno llegue a la esquina, momento en el que debes salir por piernas hacia el punto por el que Holman ha abandonado la sala. Todavía puedes pillarle.

Ahora vuelve al almacén donde están el camión y el PM. Acércate a él por detrás y déjale sin sentido. Sal fuera, deja atrás el camión y entra en el siguiente edificio. Por la esquina aparecerá un guarda, así que espérale para darle otra de tus sorpresitas fatales.

Sigue por el pasillo hasta que vuelvas a salir a un espacio abierto. Espera a que el PM pase por delante de ti y entonces dispara al foco con tu rifle. Es el momento de liquidar al PM. Móntate en el camión que hay allí aparcado y dale al contacto. Corre hacia tu izquierda y deja que los dos guardas corran detrás del camión mientras tú te diriges a la torre de control aéreo.

Usa el ascensor de tu derecha. Cuando llegues arriba, sal del ascensor y da vueltas por la sala en el sentido de las agujas del reloj. Espera hasta que el PM se gire hacia la vidriera antes de desplazarte hasta la última esquina, porque sino te verá. Elimínalo. Sigue tu camino y cárgate al otro guarda cuando te pregunte qué le ha ocurrido a su amigo.

Cerca de la vidriera hay un interruptor. Acciónalo. Ahora utiliza el ascensor para llegar hasta la planta baja y tira recto por el pasillo hasta que oigas a Falkan. Acércate por detrás al PM y quítalo de en medio. Ahora, acércate a Falkan por detrás y elimínale a él también antes de subirte al helicóptero caminando hasta el final. Fin.





Trayecto en el tren de Colorado

Corre por el tren hasta que tropas de la agencia desciendan del helicóptero hasta uno de los vagones. Puedes apuntar a los soldados mientras bajan o esperar a que estén todos en el vagón y lanzarles una granada. Vuelve a trepar por fuera, corre y salta al siguiente vagón, que es un poco más bajo. Si te quedas en el techo, te verás obligado a esquivar las granadas que te lanzan los soldados. Emplea R1 para despacharlos a lo rápido.

Continúa moviéndote y no dejes que te pillen en uno de los separadores porque te fulminan.

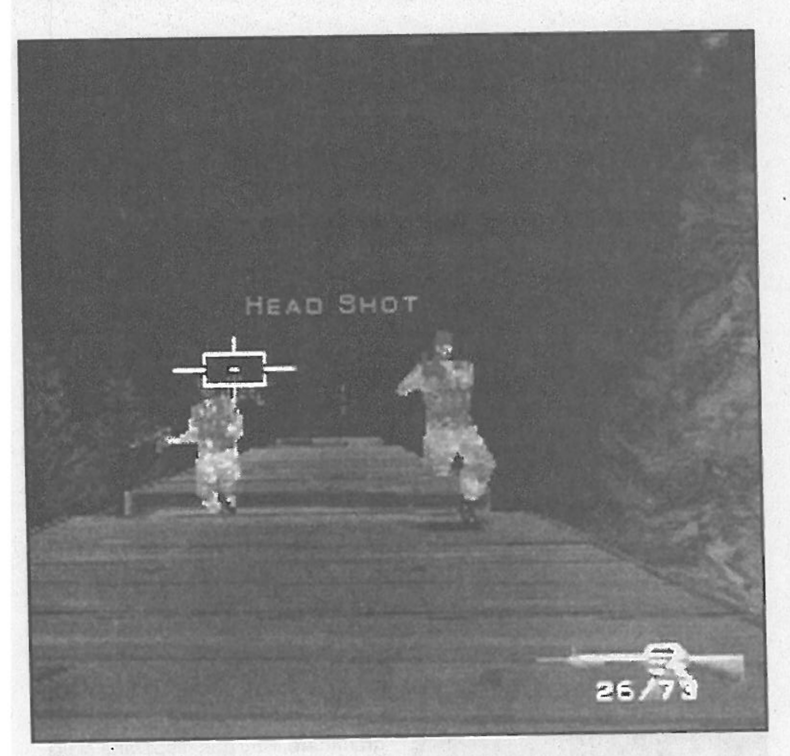
Cuando saltes sobre el siguiente vagón, dos soldados te atacarán. Uno por delante y otro por la espalda. Utiliza de nuevo el botón R1 para que dejen de molestarte. Cuando estés en el siguiente vagón, dos soldados se abalanzarán sobre ti. Les eliminarás fácilmente con un par de disparos a la cabeza. Emplea el mismo sistema para los dos que les siguen.

Después del *checkpoint* hay otros dos soldados con los que también puedes repetir el sistema. Para los dos que encontrarás en el siguiente vagón usa el M16.

En la siguiente sección no te demores, salta directo hacia el vagón donde está el granadero y dispárale a la cabeza porque lleva un chaleco antibalas.

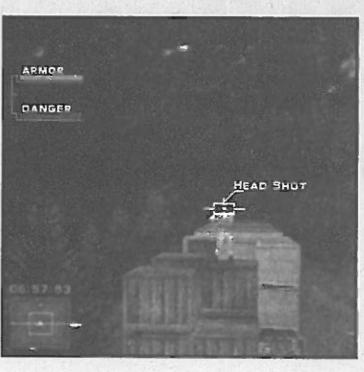
Cuando entres en el túnel y Gabe se ponga sus gafas de visión nocturna, vendrán más soldados. Utiliza L1 y dispárales a la cabeza. Al salir del túnel puedes despachar a los soldados que vengan disparando de la misma manera. Fin.



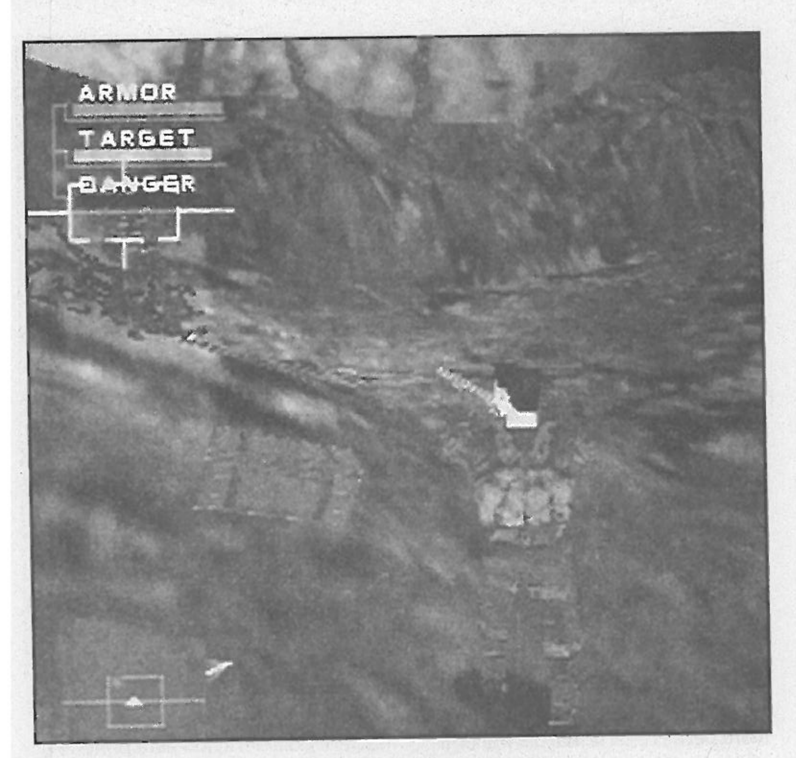


Carrera del tren de Colorado

Sube al primer techo roto y dispara a los dos primeros soldados en la cabeza, igual que antes. Cuando saltes al vagón de los embalajes, un soldado aparecerá por la derecha. Liquídale y recoge de inmediato el chaleco antibalas que hay a tu izquierda. En la esquina hay otro par de soldados que podrás eliminar fácilmente.



Continúa moviéndote para evitar al granadero. Hay que dispararle en la cabeza porque lleva chaleco antibalas. De la misma manera eliminarás a los otros soldados. El vagón que sigue contiene un par de escuadrones de la agencia, pero son fáciles de eliminar. Dispara a los que se retiran si quieres, pero no dejes de moverte. Cuando llegues a la locomotora encontrarás que todos los soldados llevan chalecos antibalas, así que ya sabes dónde hay que disparar. Fin.



Restos del C130 siniestrado

Sé astuto y emplea el montículo de tierra que hay delante de ti para disparar a la cabeza a los dos soldados. En caso de que lo necesites, tienes un chaleco antibalas al otro lado, en una caja. Dispara (igual que antes) a los soldados que aparezcan en el morro del avión siniestrado. A la vuelta de la esquina se esconde un soldado que lanza granadas. Lo

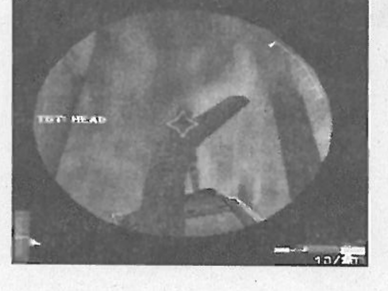




mejor es acribillarle a balazos presionando el botón R1 y después liquidar al compañero que aparece.

Bajo el ala, detrás de donde estabas antes, encontrarás un rifle sniper silenciador en una caja de equipamiento. Más tarde lo vas a necesitar. La siguiente sección es una trampa. No camines por el centro, donde el fuselaje está roto, o te coserán a balazos.

Si ves que te están apuntando, continúa rodando usando Círculo hasta que puedas ponerte a cubierto, fuera del alcance visual del francotirador. Aprovecha la línea del fuselaje para salir de repente y disparar al francotirador —*donde las dan, las toman*—, que está situado sobre el siguiente pedazo de fuselaje.

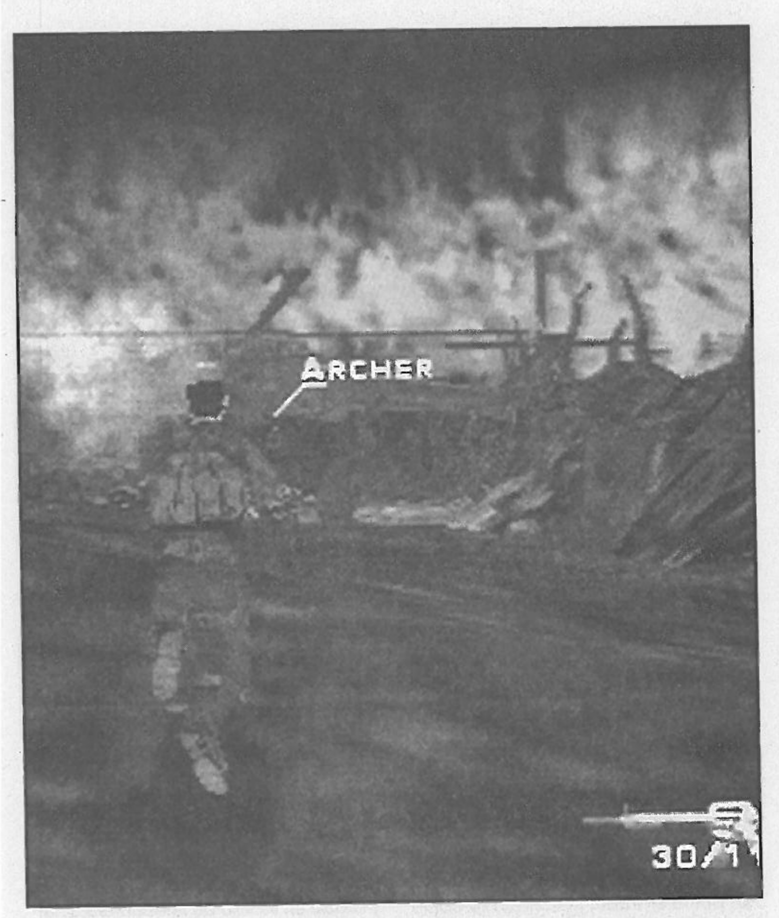


Elimina al soldado que está solo enfrente de las rocas, pero aquí no debes dudar ni un momento porque, de lo contrario, un soldado que está escondido en otras rocas más atrás te lanzará una granada. Acaba con él utilizando R1. Después de esto puedes llegar a la zona de la cola.

Si te ves en una emboscada, rueda hasta la cola del avión para ponerte a cubierto. Avanza con cautela hasta el borde y sal de golpe para liquidar a los soldados que te acorralaban.

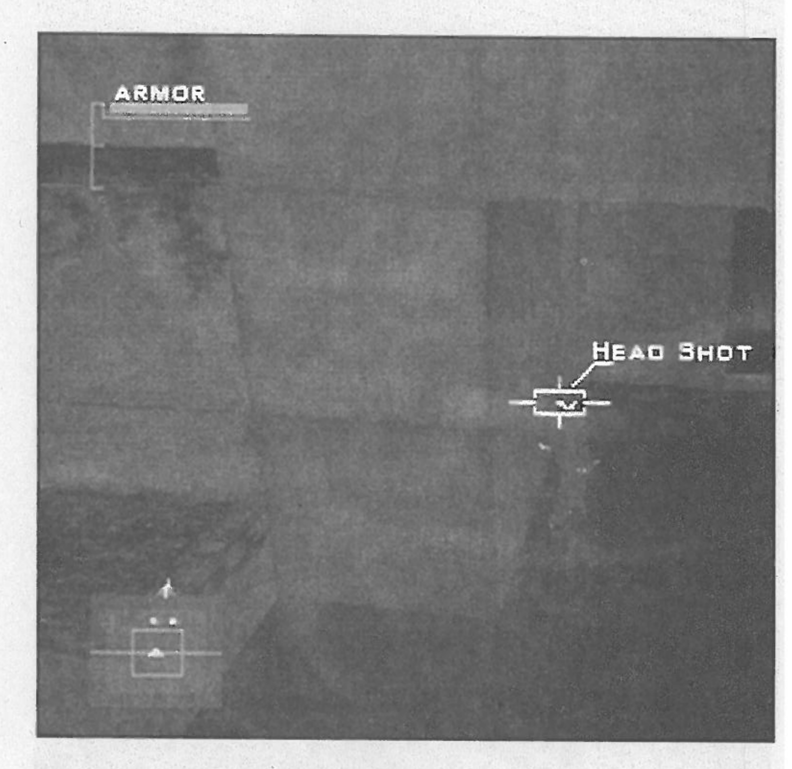
Corre hasta el siguiente fragmento del avión y escóndete a la derecha para esquivar a los francotiradores. Una vez más, cárgate a los soldados.

A medida que avanzas, varios soldados salen a tu encuentro. Todo lo que puedes hacer es intentar aprovechar los restos del avión para



ponerte a cubierto y evitar que te disparen a la cabeza.

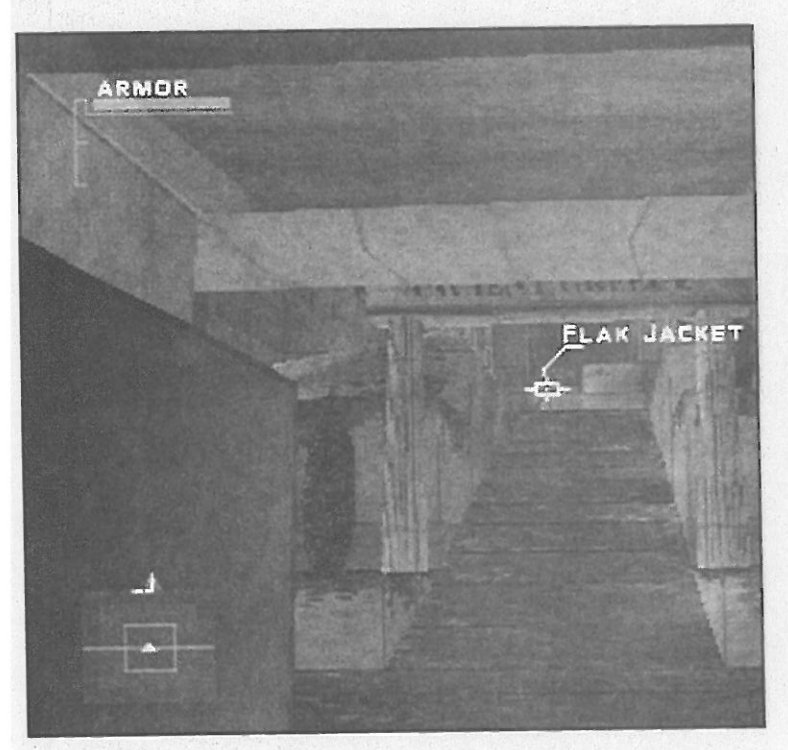
Descubrirás que Archer intenta escapar colgado del lateral de un helicóptero. El arma idónea para este momento es la H11 y debes apuntar cuidadosamente a la cabeza de Archer. Sigue su recorrido y cuando puedas anticípate. Dispara a la cabeza. Fin.



Pharcom Expo Centro

Dispara a los dos agentes que pululan por la entrada, justo bajo tu posición. Podrás disparar a uno de ellos en la cabeza antes de que los demás reaccionen. Baja hasta el corredor oscuro pero no salgas. Dispara a los agentes que hay en la escalera desde detrás de la caja. Ten cuidado porque en lo alto de la escalera, a la izquierda, hay un francotirador. Sube hasta arriba y entra en la pequeña sala en forma de «T» con cajas. Dispara al conducto de ventilación y encarámate por ahí.

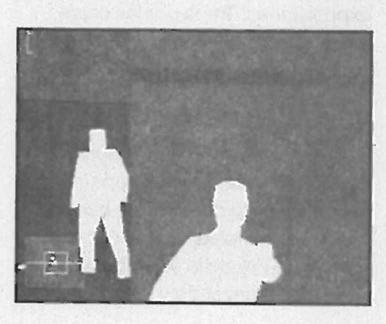
Syphon Filter 2



Dispara a la rejilla del final del conducto y sal. Ve hacia la derecha pero cuidado con el agente escondido tras las cajas. Entrarás en una sala más iluminada. Dispara al agente que entra y recoge el chaleco antibalas si lo necesitas.

Sigue el pasillo y llegarás a una amplia sala de exposiciones. Quédate por las cajas para disparar al agente del pórtico y al de la sala de exposiciones. Trepa por las cajas hasta que alcances el pórtico y dispara a la rejilla del conducto de ventilación antes de introducirte dentro del mismo.

Mientras avanzas por el hueco del conducto de ventilación, toparás con dos rejillas a tu derecha. Ve hacia la segúnda y emplea la ballesta para eliminar al PM de la sala de abajo. Continúa avanzando y dispara a la



rejilla del final. Sal y agáchate cerca de la pared a tu izquierda. Cuando los dos guardas hayan parado de charlar, trepa hacia la izquierda del guarda que queda y elimínalo. Persigue al otro y abátelo antes de que pueda utilizar su radio. Utiliza R1 para asegurarte que no fallas.

Baja hasta la zona arenosa y pégate a la pared del fondo a la izquierda. Sube por las cajas y baja al

otro lado. Elimina al guarda despistado. Algunas de las puertas que encontrarás se abren con Triángulo. Deslízate por la esquina hasta que escuches a dos soldados que hablan. Cuando se callen, lánzate sobre el que examina la consigna y liquídalo. Recoge la revista para chicas si te apetece y luego despacha al otro guarda. En el lado de las puertas, ve hacia la izquierda con cautela y trepa por las cajas para bajar después y colocarte detrás de un guarda para liquidarle.

Vuelve a trepar por las cajas y quédate en el borde, cerca del PM inconsciente. En un pórtico que hay arriba verás a otro soldado que patrulla. Emplea la ballesta para quitarle de en medio cuando se aleja de ti. Sube hasta lo alto de las cajas y el cilindro metálico y salta hacia la parte del pórtico que no tiene raíl. Sigue por ahí hasta que encuentres otro conducto de ventilación. Métete por ahí después de haber disparado a la rejilla.

Llegarás a una zona más abierta del sistema de ventilación. Cuando vayas a trepar a una sección nueva un agente doblará la esquina y te lanzará una granada. Corre hacia él y usa R1 para alcanzarle al vuelo. En esa esquina hay otro agente, tras una rejilla. Dispárale antes de recoger las granadas. Trepa por la rejilla que tienes a la derecha. Sal al otro lado y dobla la esquina a la derecha. Dispara al agente que te da la espalda y llévate su chaleco antibalas. Ahora vuelve al pórtico. Manténte alejado del raíl y avanza con sigilo por la pared de la derecha. Entre dos columnas a mano izquierda hay otro agente escondido. En la pirámide también hay dos agentes a los que podrás disparar fácilmente desde tu posición, aprovechando la pared, que te cubrirá.

Ahora es el momento de encargarte del agente que hay entre las columnas. Avanza y dispárale cuando le veas bien, aunque no le veas la cabeza. Baja hacia las cajas y darás con otro agente oculto entre las columnas. Utilízalas para cubrirte y acaba con él. Trepa por la pirámide para recuperar las municiones.

Cuando termines con esto, dirígete a la apertura izquierda al pie de la pirámide y sigue el pasillo.

Elimina al PM que encontrarás al final. Tras la columna hay otro sol-



dado al que debes eliminar. Entre los dos pilares está el sitio exacto donde más tarde debes colocar los explosivos para crear una distracción.

Aquí al lado hay una caja amarilla y encima de ésta un conducto de ventilación. Dispara a la rejilla y sube.

Sigue el conducto de ventilación y llegarás a una sección donde dos agentes te estarán esperando. Puedes dispararles a los dos a la cabeza porque tu posición te da ventaja, pero ten cuidado no vayas a bajar de un salto. Sube al conducto al otro lado de la sala. No dejes de moverte o te alcanzará una granada. Cuando llegues al final, salta y entra en la sala donde hay dos PM.

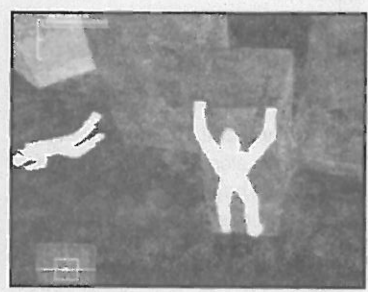
Baja, cárgate primero a uno y luego al otro. La siguiente sala te aguarda con unas cuantas cajas y dos soldados que patrullan por la zona. Espérate en la segunda caja que esté más cerca de donde entraste y liquida al soldado cuando pase por allí. Ahora sube la pendiente y acaba con el segundo soldado. Dirígete al fondo de la sala y verás una rejilla. Trepa y entra.

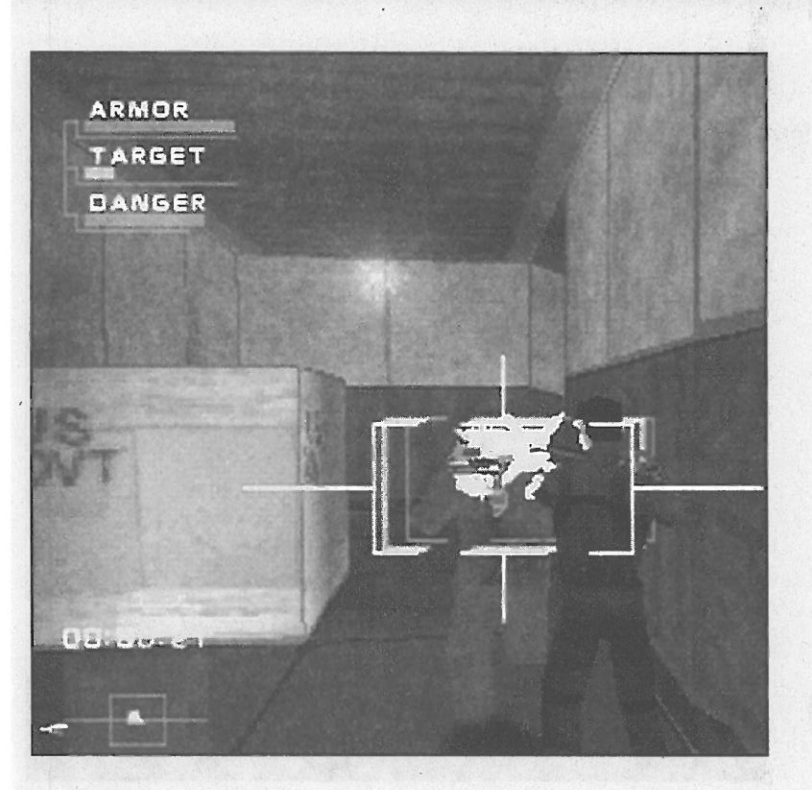
Sigue por el conducto y Gabe se pondrá las gafas de visión nocturna. Ármate con el Táser y salta encima del próximo PM que pase. Sitúate detrás de él y cuando ya haya salido, encárgate del guarda que queda a la izquierda y dirígete a la sala de exhibición de Stone Henge. Cuando avances hasta el fondo, aparecerán algunos agentes con gafas de visión nocturna. Escóndete tras una roca y elimínales disparando a la cabeza, ya que llevan chalecos antibalas.

Acto seguido, debes dar con las piedras estáticas con una piedra para escalar más pequeña al lado. Salta desde la piedra más pequeña hasta las más grandes y pasando de piedra en piedra llegarás al conducto de ventilación.

Dispara a la rejilla y salta sobre la misma. Aprovéchala para alcanzar la siguiente zona. Fin.







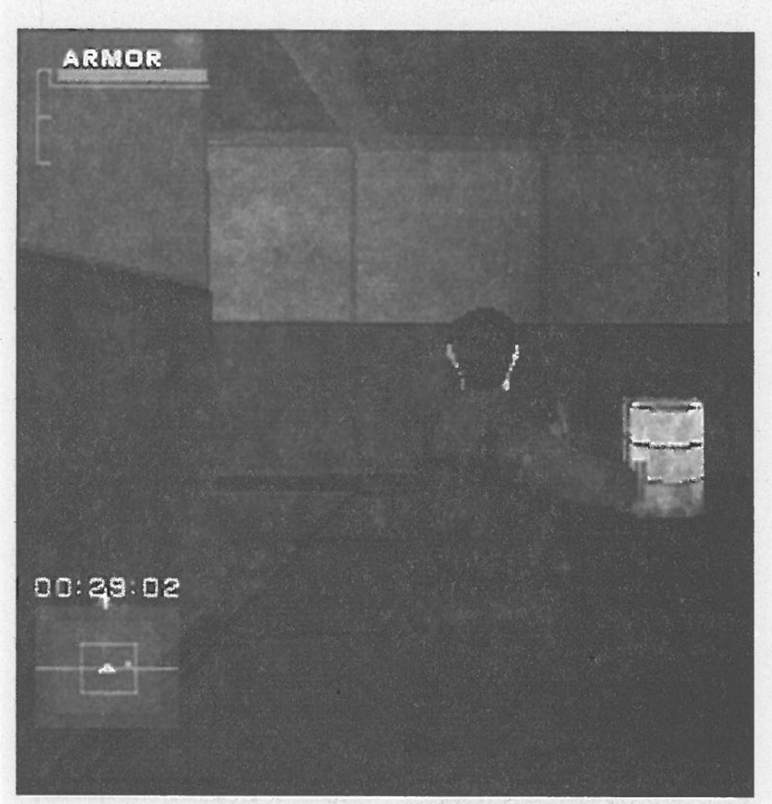
Morgan

Baja y corre tras Morgan. Ten cuidado cuando te aproximes a la esquina del primer pasillo, porque saldrá un guarda. Gira a la derecha en el cruce en forma de «T» y darás con la siguiente bomba. Debes proteger a Theresa de los agentes que saldrán por la derecha y por la izquierda. El primero aparece de detrás de la puerta que Morgan ha cerrado. Dos más vienen por el pasillo. Hay una pausa y luego otro agente aparece por el mismo sitio. Después de encargarte del primer



agente desciende un poco a través del pasillo para eliminar a los agentes antes de que se acerquen a Theresa.

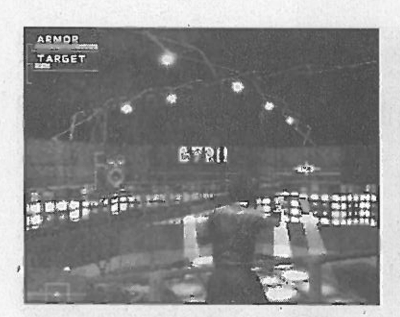
Sigue a Theresa por los pasillos mientras vas disparando a los agentes hasta que encontréis la tercera bomba. Debes protegerla mientras la desactiva. Dispara a los dos agentes de la derecha en la cabeza y emplea



R1 para apuntar a los que vienen por el otro lado. Ahora toca seguir a Theresa de nuevo. Te llevará hasta otra bomba.

Por la derecha aparecerá un agente solo y con chaleco antibalas, así que ya sabes dónde debes disparar. Ahora hay que ir hacia la izquierda para encontrar a Morgan.

Distráelo hablando y esquiva su lanzagranadas. Corre por toda la sala y no te detengas hasta que Theresa te pida que te lo cargues. Entonces, cuando encuentres un punto en el que a Morgan le cueste un poco más vira por la estatua del medio, párate, gírate y dispárale a la cabeza con tu M16. Fin.





Moscú Club 32

Antes que nada, elimina al guardaespaldas que tienes enfrente en el pórtico. Ahora, la mejor táctica es continuar moviéndose por el pórtico. Recoge la munición que hay por el suelo y utiliza R1 para apuntar a cada guardaespaldas y liquidarlos uno a uno. Ahora dirígete al puente suspendido encima de la pista de baile y baja cuando llegues al final. No camines hacia atrás o te quemarán vivo. En lugar de eso, sube a la pista de baile. Sal por la entrada que está abierta.

A la vuelta de la siguiente esquina hay un guardaespaldas. Emplea la táctica rodilla al suelo para cargártelo desde la esquina pulsando primero L1 y luego R2.

Esta táctica es de necesidad absoluta en todo este nivel. Al pie de la escalera aparecerán dos guardaespaldas y la misma táctica te valdrá para eliminarles. A la vuelta de la esquina hay otro guardaespaldas armado con una escopeta al que podrás sorprender con un tiro en la cabeza.

Cuando llegues al pie de las escaleras verás a Gregarov que se mete en un bar.

En el pasillo, al fondo, hay dos guardaespaldas más que aparecerán por el lado izquierdo del vestíbulo. A la vuelta de la esquina encontrarás a dos hombres más que pueden ser eliminados con disparos a la cabeza. Apunta primero al que tienes más cerca o te lanzará una granada.

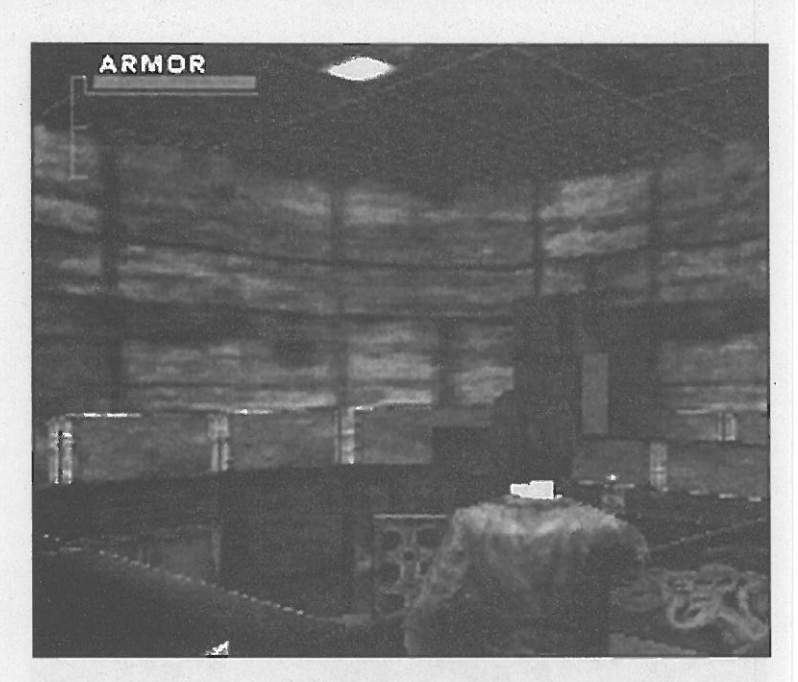
En la parte baja del bar hay tres guardaespaldas más. Uno detrás de la barra y los otros dos escondidos tras las cabinas. Cuando vayas detrás de la barra, aparecerá otro



guardaespaldas desde atrás. Éste lleva un chaleco antibalas. Para acabar, aparece el otro guardaespaldas al doblar la esquina.

Cuando ya te lo hayas cargado, salta hacia el conducto de ventilación. Dispara a los dos guardas del final y antes de que bajes, cuando vayas a doblar la esquina, verás que los guardaespaldas están armándola con los policías. Dispara a los dos hombres que disparan y luego rueda hasta detrás de la barra que hay al final de la sala y elimina al guarda que lleva escopeta. Acciona el interruptor que hay detrás de la barra y cruza el pasadizo secreto. Cerca de la primera esquina hay un grupo de tres hombres. A dos de ellos te los puedes cargar con un buen par de disparos a la cabeza antes de que el tercero intente escapar.

Syphon Filter 2

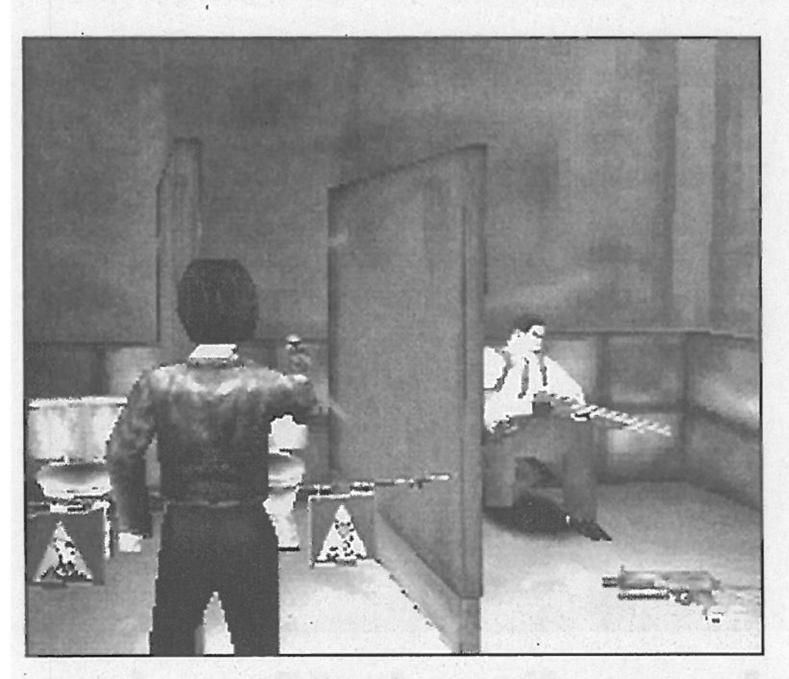


Cuando dobles la esquina le verás entre dos calderas. Dispara por el hueco.

Del pasillo que hay detrás sale corriendo un guardaespaldas y se queda parado a pocos metros del final, mientras que otro se quedará en la entrada e irá mirando de vez en cuando. Sorpréndeles apareciendo por la esquina y cargándote al primero. Acto seguido, agudiza tu vista y tu ingenio para ver por dónde asomará la cabeza el segundo. Cuando lo haga, dispárale. Al doblar la siguiente esquina encontrarás dos guardaespaldas más: uno que se esconde en la esquina y otro en lo alto de las escaleras.

Ve hacia las escaleras pero no te acerques demasiado hasta que el tipo haya lanzado la granada. Después giras a la izquierda y encuentras a un guarda en pie, frente a ti... y otro aparecerá detrás de ti. Cuando los hayas liquidado a ambos, recoge las granadas del hueco.

A la derecha hay dos guardas. Uno está sentado fuera y lleva chaleco



antibalas y el segundo aparece por la puerta a tu derecha. Abre las puertas de una patada para descubrir una discoteca subterránea.

Escóndete tras el primer bafle, el de la izquierda, y dispara al tipo del pórtico antes que nada, porque se dedica a lanzar granadas.

Ahora debes eliminar a dos guardas más que están escondidos tras los bafles que quedan más lejos. Podrás eliminarles a los tres con granadas bien colocadas. Desde aquí, encarámate a los bafles para alcanzar el pórtico. Ahora tienes que cruzar la cabina del DJ, pero ojito con un guarda escondido a la vuelta de la esquina. Desde aquí verás a un soldado ruso que es abatido, pero consigue vengarse y un poquito más adelante te esperan dos chalecos antibalas. Busca a los otros dos soldados rusos y rueda hasta la puerta que queda un poco lejos. En los lavabos encontrarás otro guardaespaldas que se esconde tras el separador. Dispara a la ventana que hay sobre los armarios y sal fuera. Fin.



Las calles de Moscú

Sigue a Gregarov pero sin acercarte demasiado a los dos soldados de la esquina porque volarán por los aires. Sigue avanzando y recoge sus armas. No te pares en el callejón, pero cerciórate de que te pones a cubierto bajo el túnel. Utiliza R1 para eliminar a los malos que aparezcan. Cuando alcances a Gregarov, él saldrá corriendo hacia la izquierda. Ten cuidado con el malo que queda a la derecha. Arriba a la izquierda de la nueva calle hay dos malos más. Dispara primero al de la izquierda.

Cuando aparezcan los soldados rusos, vuelve por donde venías hasta que llegues al coche de la policía. Cuando estén distraídos, les robas la pistola de gas lacrimógeno. Vuelve donde están los soldados y utilízala,

alternándola con R1. Si no dejas de moverte no te alcanzarán.

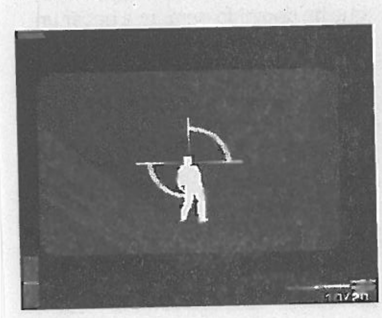
Gregarov estará esperándote al final del callejón, así que rueda hasta la puerta de la izquierda para evitar que te den en la cabeza. Cuando gires a la derecha del callejón, un coche intentará atropellarte. Sigue corriendo y rueda hasta la puerta de tu derecha. Sube hasta el techo del coche y avanza por ahí, verás cómo escapa Gregarov. Continúa y efectuarás un súper salto. Llegarás a una sección en la que tienes que bajar. Delante de ti hay un francotirador. Liquídale antes de bajar al nivel de la calle.

Sigue el camino pero ten los ojos muy abiertos porque hay una especie de poste que cruza el callejón y cuando estés justo debajo deberás encaramarte a él para evitar que te atropellen.

Un poco más adelante, Gregarov te disparará de nuevo, así que rueda hasta la puerta de la derecha para ponerte a cubierto. Cuando salgas del callejón y vuelvas a la calle, rueda hacia tu izquierda. Emplea tu rifle para eliminar al tipo que lanza granadas desde el tejado. Lo siguiente es bajar por la calle y cuando el segundo enemigo aparezca en lo alto del tejado, mantén R1 presionado y sigue disparando con el rifle de francotirador. Haz lo mismo cuando te salga el tercer enemigo.

Ahora quédate a la izquierda de la carretera y aprovecha el coche para ponerte a cubierto. Gregarov bajará por la calle hacia la derecha. Síguele pero manténte a la izquierda. Continúa utilizando los coches para ponerte a cubierto y sigue rodando entre uno y el siguiente y el siguiente... Si te paras, Gregarov se detendrá y sus balas explotarán en uno de los coches, llevándote a ti también por los aires.

Persíguele hasta el parque pero mira antes de cruzar. Este tráfico es peligroso. Fin.





Parque Volkov

Ya de entrada, rueda hasta el fondo a la derecha del aparcamiento y luego sigue a lo largo de la pared hasta donde los agentes no te puedan ver. Los dos llevan chaleco antibalas, aprovecha la esquina de la entrada para eliminarles desde allí. Corre hacia la derecha y rueda para evitar las balas de Gregarov. Ábrete camino por la pared de la derecha. Utiliza los árboles para cubrirte y sigue rodando.

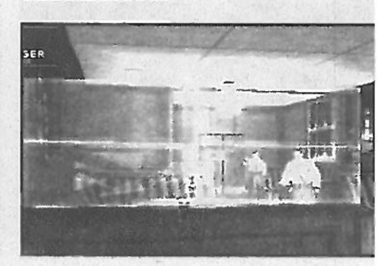
Debes acercarte al monumento sobre el cual está Gregarov para alcanzar el siguiente *checkpoint*. Cuando él se mueva, acércate con cuidado al próximo callejón. Aparecen cuatro agentes, pero no llevan armas. Al final del callejón aparecen otros tres.

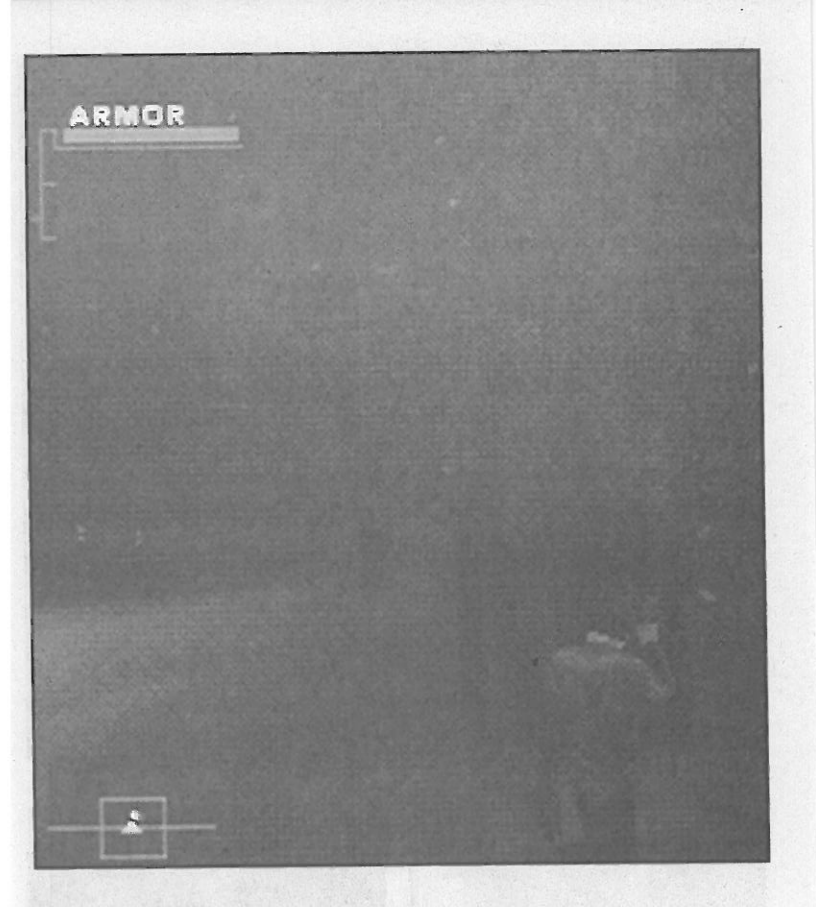
Sigue por el camino de la derecha y llegarás a una zona oscura. Selecciona tu rifle de francotirador y elimina a distancia a los agentes que corran por ahí. Sigue recto y sube por la pendiente para alcanzar la siguiente área.

Gregarov disparará a las luces. Síguele hasta la derecha. Cuando llegues a una nueva sección del parque habrá un francotirador justo a tu derecha. Liquídale de un tiro a la cabeza con tu rifle de francotirador. Sigue hasta el final del área hasta que en tu radar aparezca un blanco y elimínalo a distancia.

Sigue, a ver qué ruta tomó Gregarov. Cambia a la BIZ-2 o a la escopeta. Te irás acercando a un puente. Vira a la derecha cuando se acerquen los agentes. Si te mueves hacia atrás un poco, podrás dispararles a la cabeza, al menos a dos de ellos. Corre hacia atrás y rueda a lo largo de la pared para protegerte. De nuevo, elimina a quién puedas ,disparando a la cabeza. Continúa por el camino y encontrarás a Gregarov que ha decidido pararse a hacer un descansito. Fin.

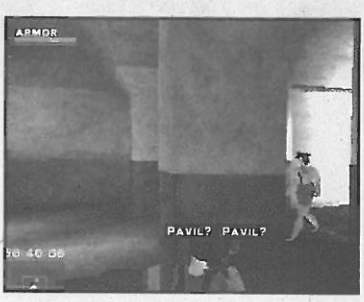






Gregarov

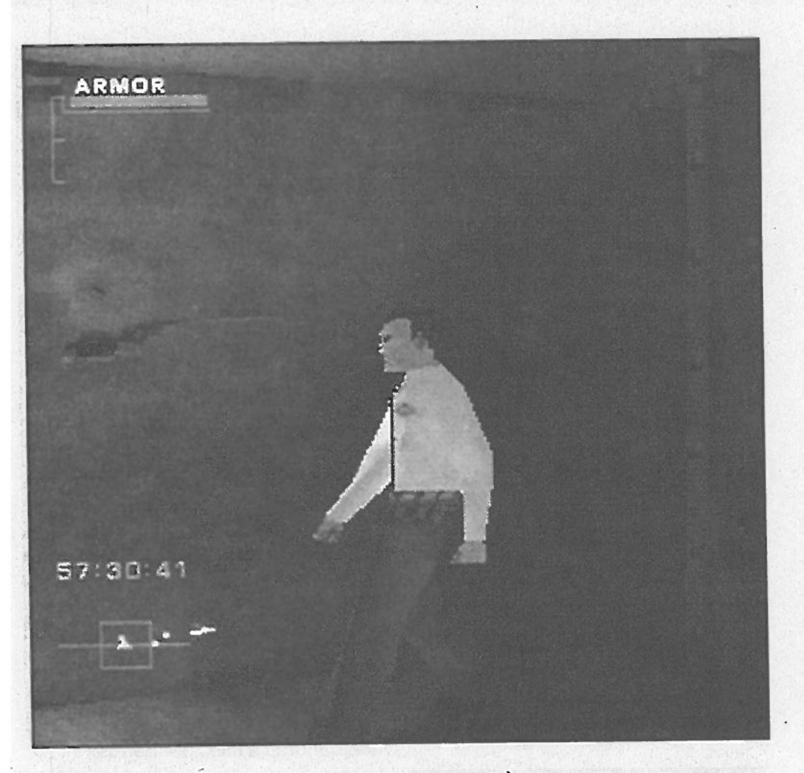
Corre hacia la parte trasera del monumento y escóndete a la izquierda del árbol que hay al fondo de esta zona. Agáchate y espera a que Gregarov pase por delante de ti, atácale y liquídalo. Fin



ARMOR
PAVIL? PAVIL?



ARMOR



Entrada en la Prisión Aljir

Cruza corriendo la zona de las duchas y arrástrate hasta el final del pasillo. Una guarda llamará a su compañero.

Espera hasta que Misha (el guarda) pase de largo y luego sigue bajando por el pasillo, por donde él vino.

Entra por la primera puerta a tu derecha y baja por el pasillo que tienes frente a ti.

A la vuelta de la esquina, a tu izquierda, hay un guarda al que debes dejar sin sentido. Vuelve a la zona donde Mischa y su colega



están hablando y gira a la derecha. Dobla con sigilo la esquina a tu derecha y deja sin sentido al otro guarda.

Pónte detrás de la columna. La guarda que está pegando al prisionero vendrá a buscar a su compañero.

Da la vuelta a la columna y golpéala por detrás. Ve hacia el prisionero, da la vuelta y dirígete al nuevo pasillo.

A tu izquierda verás una puerta. No la cruces, espera a que el guarda se acerque y después, golpéale. Cruza



ahora y manténte arrimado a la pared derecha hasta que llegues a la esquina.

Observa a las patrullas de guardas y espera hasta que el próximo guarda empiece a alejarse de ti. Ahora, muévete rápido hasta entrar en la celda abierta que hay a tu derecha.

Escóndete tras la puerta y golpea al guarda cuando vuelva. Selecciona tu ballesta y utiliza R1 para disparar al guarda que se aleja de ti a través del pórtico. Sigue avanzando con cautela hasta que oigas una conversación sobre Dimitri. Todos abandonan el lugar excepto dos guardas. Sigue aproximándote por donde la verja está rota, a tu izquierda, y déjate caer por el saliente.

Desplázate y vuelve a subir donde la reja empieza de nuevo. Dirígete a la puerta. Crúzala y gira a la izquierda. Verás cómo persiguen a un prisionero. Elimina a los dos guardas acercándote a ellos por detrás. Vuelve atrás y gira a la izquierda. Mira cómo los guardas bajan por las escaleras, avanza con sigilo y utiliza el ascensor para bajar a la planta siguiente.

Cuando te acerques a la esquina aparecerán dos guardas. Corre rápido hacia atrás y escóndete donde está el ascensor. Espera hasta que uno de los dos guardas se acerque a tu escondite. Liquídalo, sal con

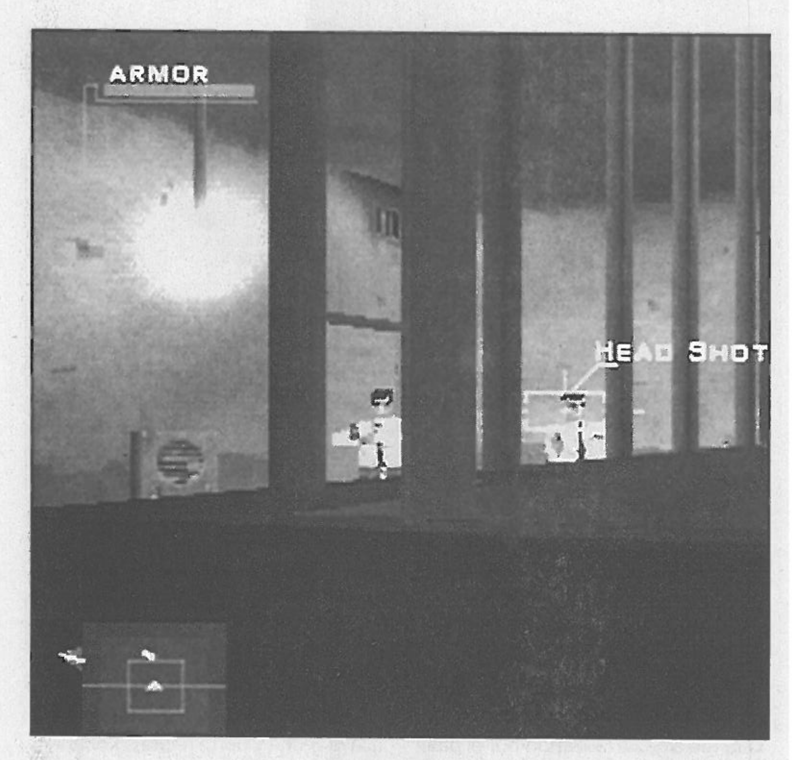


cuidado y elimina al otro guarda. Cuando sigas avanzando por el pasillo, toparás con un guarda al principio de la entrada, a la derecha.

Golpéale o pasa de largo hasta llegar al *checkpoint* en la esquina (pero no subas por la escalera). Mientras la luz roja de la cámara esté apagada, corre y agáchate bajo la misma. Cuando la puerta se abra y pase el guarda, acércate en silencio y elimina a la guarda que hay tras el panel de control.

Pulsa el interruptor que queda más a la derecha y corre hasta colocarte al lado de la puerta. Entrará un guarda. Acércate a él por la espalda y elimínale.

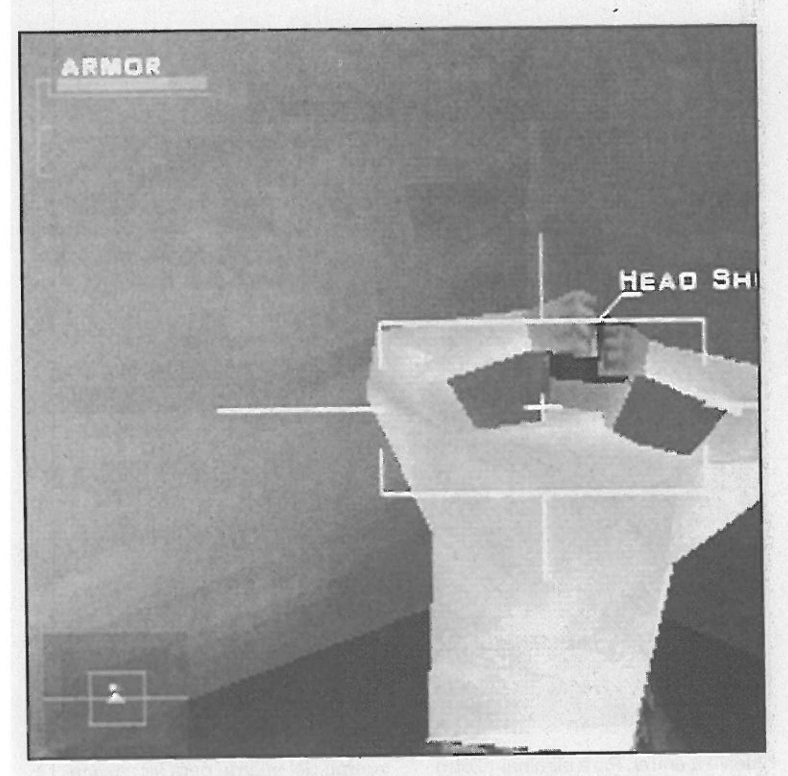
Cruza la puerta y agáchate cuando estés cerca de la salida hacia la izquierda. Selecciona tu ballesta y cuando el guarda se aleje de ti, dobla la esquina y dispara. Corre hasta el pasillo siguiente y elimina al guarda que sube por la pendiente. Métete en la nueva sala. Fin.



Huida de la Prisión Aljir

Manténte agachado y ten cuidado con el guarda que intenta acercarse a ti por la espalda. Agáchate y sal de improviso para disparar contra el guarda con la pistola. Puedes quedarte de pie en la esquina esperando el momento oportuno y disparar a los otros dos guardas a través de los barrotes. Recoge toda la munición.

Baja por la nueva ruta. Colócate al final del pasillo y elimina al guarda en el pórtico superior y también el que está debajo. A la vuelta de la esquina hay otro guarda a lo lejos y otro te

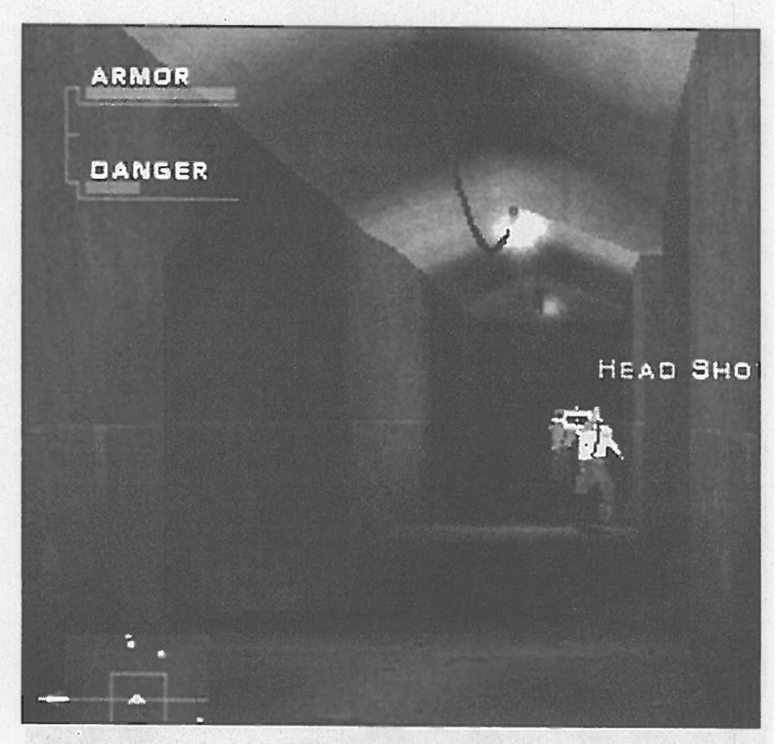


saldrá por una puerta, de repente. Este último lleva chaleco antibalas. Baja por el pasillo hasta la puerta y dos guardas subirán corriendo las escaleras. Retrocede un poco y elimínales sorprendiéndoles por la esquina.

Baja hasta el rellano siguiente y liquida a los dos guardas que hay al pie de la escalera con R1. Otro guarda está escondido al final del pasillo, pero podrás eliminarle fácilmente con la escopeta.

Abre las puertas que hay al final de este pasillo de una patada. Sal corriendo y vuelve a entrar pero manténte lejos de la entrada porque si no, te lanzarán granadas. Ahora pulsa R1 de nuevo y dispararás al primero de los guardas que hay en el tejado.

Syphon Filter 2



Vuelve a entrar. Para eliminar al otro guarda debes repetir el proceso. Sal fuera y recoge la munición. Ten cuidado cuando subas por las escaleras, porque por la puerta del final saldrán dos guardas.

Cruza la puerta y dispara al guarda que está agachado (por sí acaso). Dispara a los dos que corren hacia ti y luego avanza por el pasillo. Gira por el pasillo de la derecha donde yace el cuerpo del guarda para alcanzar al verdadero Gregarov. Dispara a los guardas que te sorprenden o ellos dispararán a Gregarov. Dispara también a los que están en la sala contigua sorprendiéndoles desde la esquina. Gregarov llegará donde tú estás.

Cuando dobles la siguiente esquina aparecerá otro guarda. Mientras continúas avanzando, verás

a un grupo de prisioneros que son abatidos a balazos. Utiliza la técnica de la aparición sorpresa para eliminar a los guardas de la derecha. Cuando abras la puerta siguiente, estáte preparado para volver de nuevo a la otra sala.

Deja que Gregarov lance la granada de humo y luego corre tras él. Dispara al cerrojo de la puerta (es la caja que hay justo a la derecha de la puerta).

Persigue a Gregarov de nuevo y llegarás a la sección donde están los dos prisioneros locos.

Vuelve por la puerta electrónica que abriste de un disparo y ve hacia la derecha. Esquiva el fuego a tu izquierda pero todavía no dobles la esquina. Un hombre en llamas vendrá hacia ti. Ni te rozará, pero tú debes disparar a la cabeza del guarda que hay detrás de él. Recoge su granada de humo y ve a por Gregarov.

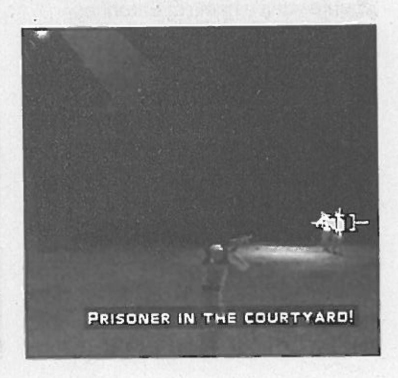
Selecciona el lanzagranadas y cruza corriendo el hueco en la pared presionando R1 y disparando a los prisioneros. Recoge la munición y tírate al suelo.

Tendrás que correr un poco después de doblar la esquina y aparecerá un grupo de guardias; uno de ellos detrás de ti.

Lo mejor es correr hacia atrás y eliminar a los guardas a distancia, desde la esquina. Se mueven al azar, así que vas a necesitar un poquito de paciencia. Además, todos llevan chalecos antibalas, así que usa un arma automática para dispararles a la cabeza. La PK-102 te da las mejores opciones para acertar.

Corre hacia atrás y agarra a Gregarov. Selecciona la escopeta y baja por los pasillos que quedan utilizando R1 para apuntar al guarda que te quede más cerca en cada momento y quitar de en medio a todo el que se interponga en tu camino. Al final llegarás a una puerta. Ábrela de una patada y corre hacia dentro con Gregarov hasta el otro lado del patio. Dispara a los dos guardas con R1, pasa corriendo y salta a la abertura. Presiona el interruptor.

Ahora cruza rápidamente la parte superior del muro y dispara al guarda que está solo, el que te encuentras en tu camino. No dejes de moverte y pronto alcanzarás el punto final. Fin.



Agencia Bio-Lab

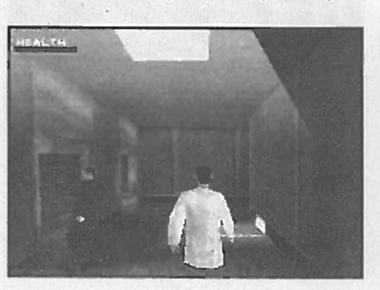
Sal del laboratorio y gira a la derecha. Gira de nuevo a la derecha y baja por el pasillo. Cruza la puerta y manténte a la derecha mientras pasas por delante del agente. Cuando llegues al final de la rampa, espera a que el agente pase desde la derecha y luego vete por donde él venía. Dobla la siguiente esquina y sigue recto hasta las cajas que hay en la pared. Pónte de cara a la pared y espera que el próximo agente pase cerca de ti.

Sigue hasta el vestíbulo. Escóndete tras algunas de las cajas cuando el próximo agente aparezca y espera hasta que se aleje de ti antes de moverte. Sigue al agente y escóndete en el lado opuesto de las cajas en medio del pasillo mientras el agente vuelve hacia ti. Entonces, camina hacia la izquierda para que no te detecte. Sigue por el pasillo y toma la primera a la izquierda, a través de las puertas marcadas A1.

Cruza las segundas puertas y antes de girar a la izquierda, espera que el agente pase. Deja atrás al agente que mira por la ventana y recoge el cuchillo del carrito. Gírate y camina tras el agente para apuñalarle en la nuca.

Sigue por el pasillo, pasa el carrito otra vez y, en la siguiente puerta, tuerce a la derecha. Utiliza el ordenador de esta sala. Sal por donde entraste y gira a la izquierda. Sigue el pasillo y toma la primera puerta a tu derecha para introducirte en la cámara de descontaminación. Sal por la puerta de la izquierda y cárgate al agente que encontrarás.

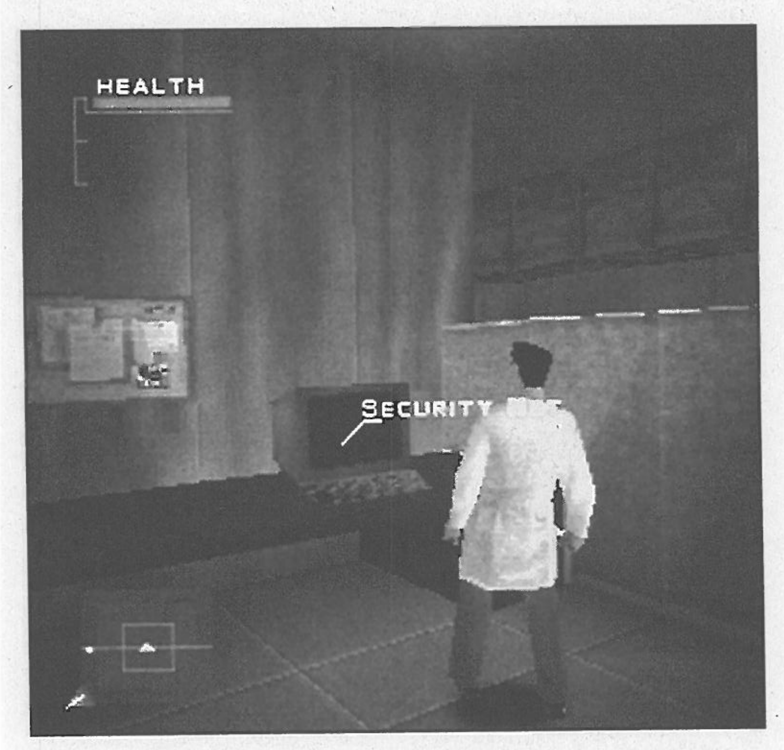
Entra en la sala de controles del ascensor a tu derecha y liquida a los científicos. Recoge tu equipo de combate del armario. Sal fuera y





Syphon Filter 2

Nivel 17

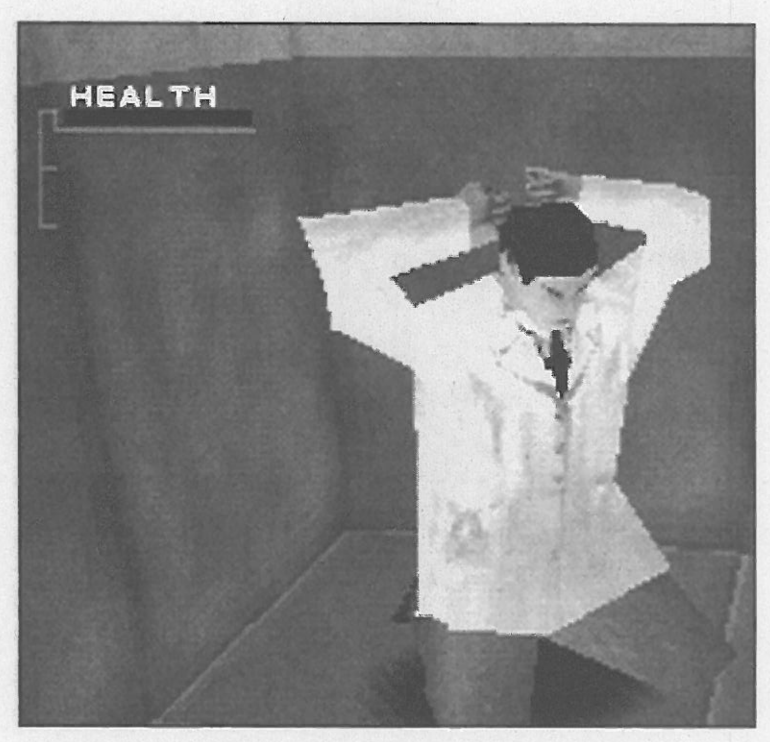


espera a que el segundo agente pase por delante de ti, patrullando, y liquídale.

Baja por la rampa hasta la celda donde está Ramírez y elimina al guarda que le vigila.

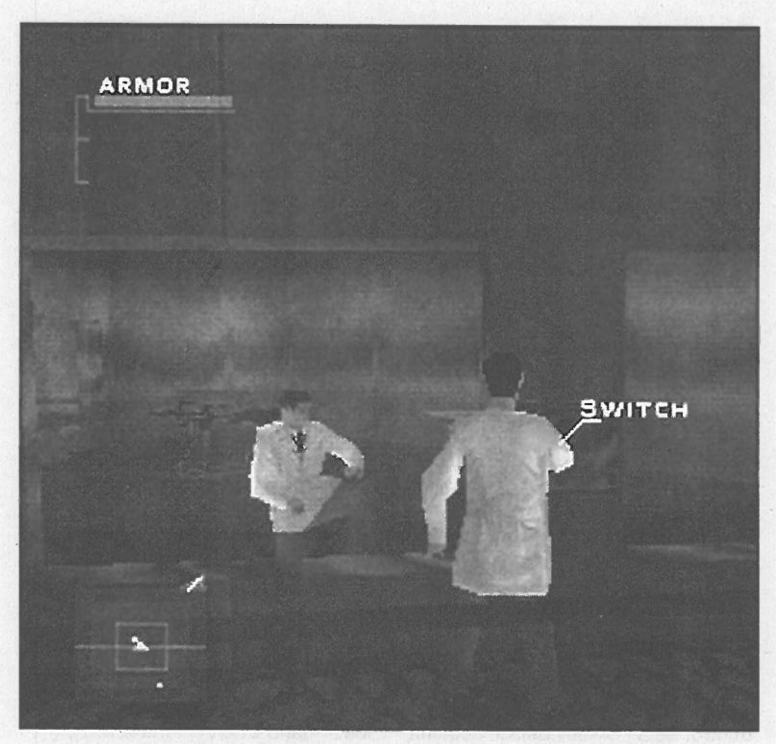
Sube por la rampa y gira a la izquierda. Encuentra la puerta al fondo de la sala y crúzala. Baja por las escaleras y utiliza el criptógrafo para cámaras cuando estés situado justo debajo de la cámara de seguridad. Sigue por el pasillo y llegarás al laboratorio de síntesis. Continúa avanzando y gira a la derecha en el cruce. Toma la siguiente a la izquierda y dispara al agente en la nuca. Sigue recto y dispara al próximo agente en la cabeza cuando se aleje de ti.

Aprovecha el criptógrafo para cámaras en la siguiente cámara que



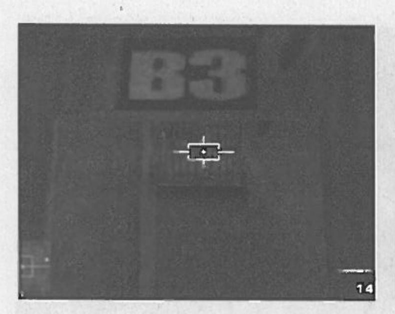
encuentres y espera al próximo agente que patrulla antes de volarle la tapa de los sesos. Sigue por el pasillo y dispara a la rejilla del conducto de ventilación para introducirte en él. Entra en la sala de ordenadores. Cuando salgas de la misma otro científico te verá. Tendrás que liquidarle con R1 antes de que huya. Sigue a Gershon. Encuentra el panel de control en medio de la sala y utiliza el módem. Rueda hasta la esquina de la sala de las ventanas y elimina a los agentes a medida que vayan entrando. De vez en cuando, el agente raro intentará eliminarte acribillándote, así que cárgate a estos primero. De los demás te encargas disparando a sus cabezas desde tu posición.

Recoge toda la munición y luego dispara a Gershon. Vuelve por donde



viniste y gira a la derecha. Toma la primera a la derecha después de ésta y volverás a estar en la habitación con Ramírez debajo de ti. Ve por la puerta que queda delante en el rellano y sigue por el pasillo.

Dispara a los científicos y usa la rampa después para llegar al científico que todavía queda. Está en una sala sellada. Acciona el interruptor para eliminarle. Cruza la puerta que tienes delante. Hay otro agente dando vueltas por la segunda serie de puertas, no te acerques demasiado para liquidarle. Llegarás al centro de investigaciones. Baja y dispara al científico en la nuca. Avanza por el pasillo pero no entres por la puerta que queda a tu derecha. En lugar de eso, utiliza el conducto de ventilación que hay más adelante. Baja y dispara al científico en la cabeza. Fin.





Huida de la agencia Bio-Lab

Date la vuelta enseguida y rueda hasta la esquina de la sala. El Shock Trooper disparará a las botellas de la mesa de trabajo y al hacerlo se eliminará él mismo. Sal por la puerta por la que él entró. Ve hacia la esquina que queda a mano izquierda, dispara a la rejilla, trepa hasta ella y métete dentro. Baja y sigue hasta la esquina a la derecha. Toma la siguiente a la derecha y luego corre hasta la sala donde empezaste, que está, de nuevo, a tu derecha. Dispara a la rejilla que hay sobre la mesa de trabajo y trepa hasta el conducto de ventilación. Dispara a la rejilla de tu izquierda y déjate caer en el depósito de cadáveres.

Gira a la izquierda y trepa por el conducto de ventilación que haya la derecha, donde están las bolsas para los cuerpos. Avanza por el conducto, con mucho cuidado, no vaya a ser que te hagas daño con ese ventilador, que corta que no veas. Baja a la otra sala. Recoge las armas del armario y utiliza el conducto de ventilación doble la mesa que hay frente a los armarios. Selecciona la M-79 y utiliza R1 para cargarte a los dos agentes.

Dobla la esquina hasta la puerta que está entreabierta y dispara al agente que viene corriendo hacia ti. Rueda y cúbrete con lo que queda de la puerta. Sigue por el pasillo, ignora al agente que tienes detrás. Ten cuidado en la última esquina porque otro agente vendrá corriendo hacia ti. Dispara pronto. Dispara también a la



rejilla del conducto de ventilación y sube por la derecha.

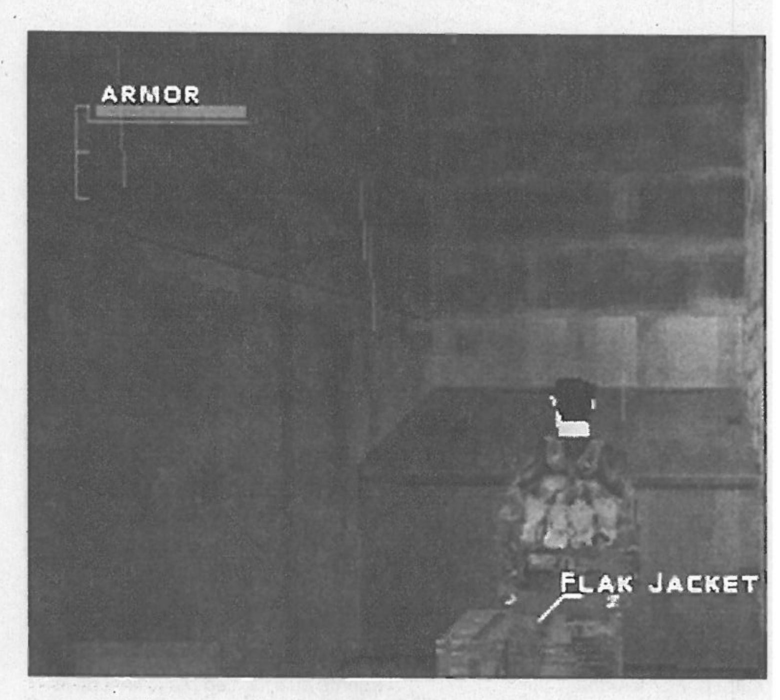
Ahora toca arriesgarse, pero si sigues adelante, lo conseguirás. Llegarás a la celda de Ramírez. Toma la munición de la caja que hay a tu derecha y selecciona la M-79. Esto va a ser complicado. Utiliza R1 y dispara al agente que tienes delante de ti.

Ahora presiona R1 otra vez, corre por la rampa y dispara al agente que tienes encima de ti. Los dos agentes del pórtico deberían quedar eliminados.

Acto seguido, gírate y dispara al agente cuando llegues al final de la rampa. A la vuelta de la esquina hay otro agente que puede ser liquidado con el M-79 y R1. Después, corre hacia la sala de controles del ascensor y cuando aparezca el agente, sal fuera y dispárale.

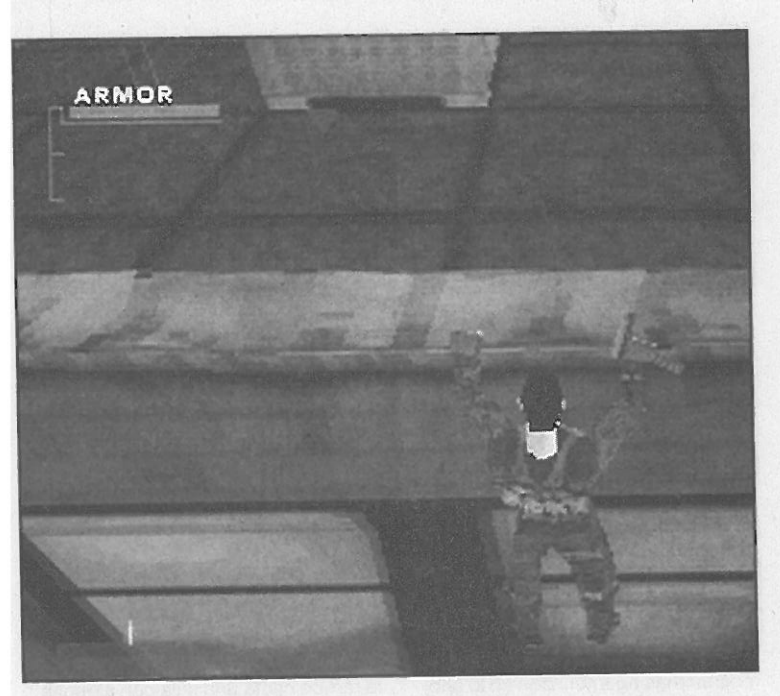
Sin perder tiempo, utiliza el ordenador del control del ascensor.

Aquí no debes utilizar la M-79, aunque aparezca otro agente, o destruirás el ordenador. Sal corriendo y acércate al ascensor de la izquierda. Fin.



Los suburbios de Nueva York

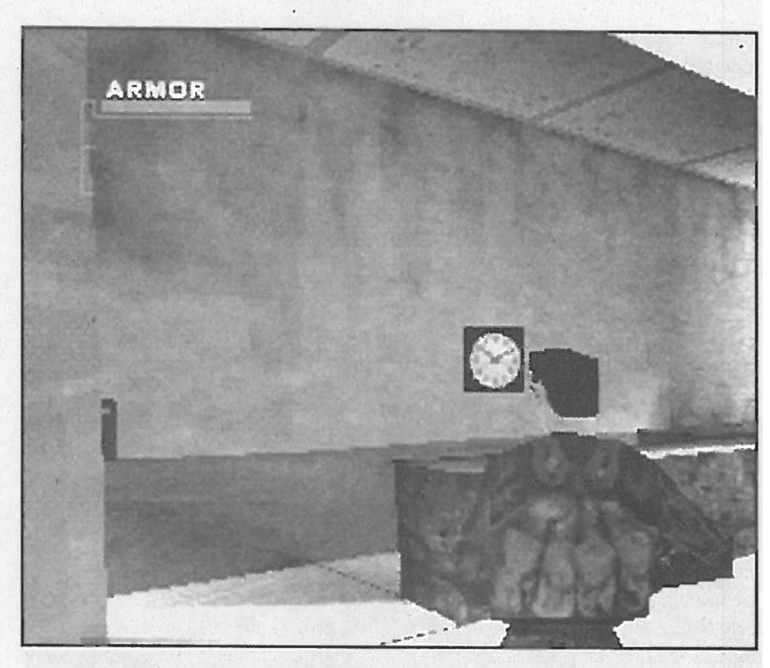
Corre hacia tu izquierda y dispara al agente que aparece (no olvides que debes emplear un arma menos potente que la M-79). Recoge el chaleco antibalas de la caja y busca con la mirada a los francotiradores en los tejados (detrás de ti y a tu izquierda). Hay uno en la entrada de la tienda a tu derecha y otro en las escaleritas que quedan a tu izquierda. Toma la G-18 de la caja de equipamiento. Corre hasta la casa de empeños y dispara al cerrojo de la puerta. Cárgate a los dos agentes a través de la



ventana y súbete al mostrador. Avanza por el pasillo y liquida al agente que monta guardia aquí.

Toma la M16 de la esquina de la sala y aléjate de la entrada hasta que las dos granadas hayan explotado. Selecciona tu Táser y pulsa R1 mientras corres hacia fuera para apuntar al agente que lanza las granadas y liquidarle. Sube y cárgate al otro agente que está por allí y sube al próximo nivel. Aparecerá un agente por la esquina. Lleva puesto un chaleco antibalas. Retrocede un poco y dispárale a la cabeza. Detrás de ti aparecerá otro agente mientras tú avanzas hacia el lado del tejado que da a la calle. Utiliza el Táser para no fallar.

Ahora hay que bajar por la pared hasta la cubierta en el lado de la calle. Hay un chaleco antibalas en una caja de equipamiento a tu derecha, justo cuando tocas el suelo. Ve hasta la esquina donde está agachado el policía. Cuando le maten, recoge su munición. Detrás de ti apa-



recerán más agentes: dos en lo alto de los edificios a ambos lados de la calle, otro a la derecha y otro en una puerta a tu izquierda.

Tendrás que darte la vuelta y encontrar la escalera que conduce a la parte inferior de los edificios. Síguela evitando las llamas hasta que des con un agente que se esconde en la esquina que queda a tu derecha, al lado de la rampa que sube. Liquídale y date la vuelta de inmediato para eliminar a los dos agentes que te saldrán por detrás. Sube por la rampa hasta una sala con algunas baldosas negras.

Pisa una de ellas y retrocede cuando se hunda. Ahora, baja y enciende el sistema de rociadores. Dos agentes bajarán de la rampa hacia ti. Vuelve a la sala con las baldosas que se hunden y pasa por la salida que queda al descubierto (por donde cae el agua). Recoge el equipamiento del francotirador muerto que sale rodando de una sala. Sigue por el pasillo y toparás con un francotirador que se esconde tras una

mesa en una sala a tu derecha. Otro caerá del techo. Elimínalos y súbete a la mesa para entrar luego en la siguiente sala.

Cuando intentas abandonar la sala, un oficial de la policía te gritará que no te muevas. No le hagas caso y corre hacia la sala de antes. Escóndete en el rincón y liquida a los agentes que entren. Otro agente empezará a lanzarte granadas desde fuera. Pulsa R1 y sal por la puerta para eliminarlo.

Sigue por el pasillo cuando te vayas y a tu izquierda encontrarás otra puerta. Detrás de la mesa hay un agente y otro se esconde justo a tu izquierda. Los dos son fáciles de eliminar. Cuando vayas a salir, aparecerá otro agente y también puedes despacharle con R1. En la última sala hay un francotirador que lleva chaleco antibalas. Sal y dispárale en la cabeza. Salta por la ventana. Cuando vayas avanzando por la calle te atacarán más agentes. Liquídales y métete por un callejón a tu derecha. Dispara al agente que está allí esperando y atraviesa rodando la valla rota. Cuando llegues a la calle, un policía te dirá que te pares y luego le atropellarán.

Dos agentes armados aparecerán por el túnel de tu derecha. Además, hay otro francotirador en lo alto del edificio de tu derecha que lanza granadas. Sigue el edificio a la izquierda y busca a ver dónde está el agente que se esconde en la esquina. Date la vuelta y dirígete a la puerta de la derecha, cerca de la furgoneta accidentada. Dispara al agente agazapado tras el mostrador.

Sigue por el pasillo y recoge la G-18 de la caja de equipamiento detrás del mostrador. Ahora corre por el pasillo hacia el coche de policía. Gira a la izquierda y habla con el oficial de policía. Para cubrirla, sólo tienes que pulsar R1 para alternar tus disparos. Ella te dirá dónde tienes que ir.

Sube por las escaleras a tu izquierda. Hay un agente a mano izquierda del rellano que puedes matar apareciendo de golpe y disparándole en la cabeza.

Cruza la primera puerta a tu izquierda y elimina al francotirador. Repite este proceso en la sala que encontrarás más abajo a mano izquierda. Cuando vayas a salir descubrirás a otro agente tras de ti. Lleva chaleco antibalas, así que ya sabes dónde debes disparar. Fin.

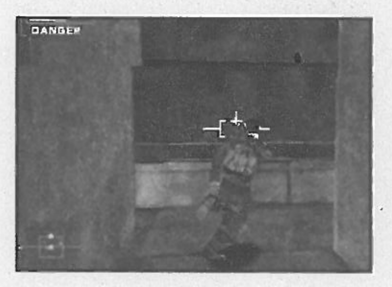


Las alcantarillas de Nueva York

Sigue a Theresa hasta que llegues a la alcantarilla. Ahora vuelve atrás y elimina a todos los agentes que te vayas encontrando con R1. Vuelve donde estabas pero gira a la izquierda cuando puedas. Sigue el camino y toma la primera a la derecha. Continúa hasta que veas una puerta a la izquierda.

Entra y dispara a los dos agentes armados. Recoge la munición y retrocede hasta el fondo de la sala. Acciona el interruptor de drenaje del alcantarillado antes de cargarte a los dos agentes y volver donde está Theresa.

Ahora que las aguas residuales ya no son un problema, dirígete al lado opuesto, donde antes no podías llegar. Dispara al agente que te está esperando. Corre por los túneles y luego ve hacia la izquierda. Dispara a todos los agentes que te estén esperando y encuentra la tubería que se extiende sobre un hueco en el rincón más apartado.

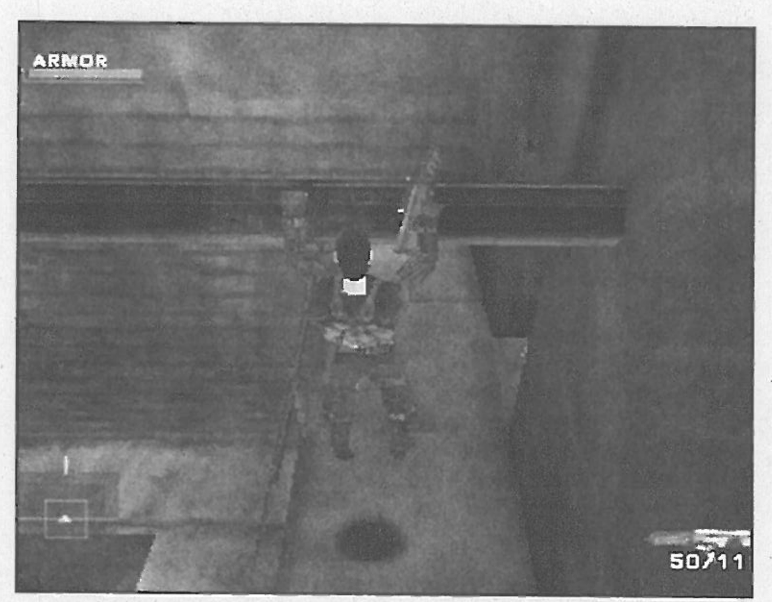


Aquí hay un chaleco antibalas. Recógelo y salta para agarrarte a la tubería. Empieza a desplazarte a lo largo de ésta y cuando hayas avanzado un poco aparecerá un agente por debajo. Ahorra munición porque ahora ya no puedes recargar, estás colgado de una tubería.

Continúa desplazándote por la tubería y baja después. Sigue por el túnel. Saldrás a un aparcamiento. Agáchate al lado de la furgoneta y dispara al agente de tu derecha primero. Ahora sal de detrás de la furgoneta para cargarte al otro agente antes de ir a por el último, que se esconde tras el muro de hormigón. Elimínale con un disparo en la cabeza.

Sube por la pendiente de la esquina y rueda para apartarte del recorrido de la furgoneta que quiere atropellarte.

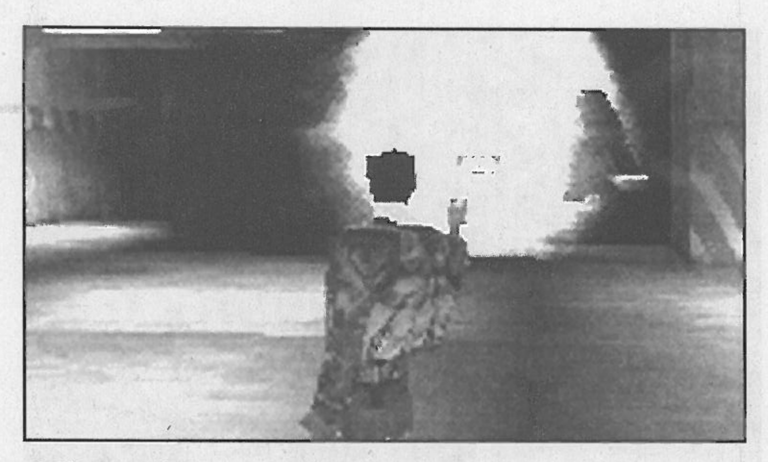
Corre hacia Theresa y prepárate a liquidar a un agente que quiere dispararle por detrás.



Ahora, Theresa lanzará una bomba de humo en el rellano y tú debes aprovechar para eliminar todos los agentes que puedas antes de que ellos tengan ocasión de utilizar sus M-79 contra ti. Todos llevan chaleco antibalas, así que debes eliminarles con disparos a la cabeza y tendrás que ser muy rápido. Lo más adecuado aquí es utilizar la H11.

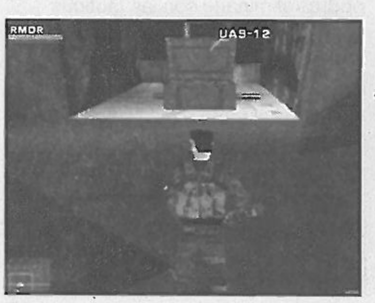
Sube por las escaleras. Utiliza la esquina para salir de improviso y liquidar a los agentes que esperan. Cruza la puerta que está abierta y utiliza tu M-79 para liquidar al agente que se oculta cerca de la furgoneta. Hay tres agentes más por aquí. Puedes cubrirte con el muro bajo que hay en medio del aparcamiento. El primer agente está agazapado cerca de la rampa de tu derecha y podrás eliminarle con las tácticas habituales.

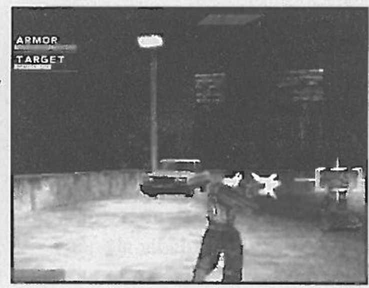
El segundo agente se esconde detrás de la furgoneta, a tu izquierda. No hagas el tonto y usa tu M-79 para que la furgoneta vuele por los aires. El último agente se esconde en lo alto de la rampa y también podrás eliminarle con la táctica habitual. Para terminar, dispara a Stevens en la cabeza. Fin.



Final

Sal por la puerta de tu derecha y dirígete hacia la puerta abierta del helicóptero. Recoge el UAS-12 de las cajas de equipamiento. Rueda por debajo de la cola y recoge el chaleco antibalas del otro lado si es que lo necesitas. Chance saldrá corriendo y se colocará delante del rotor de cola. Todo lo que tienes que hacer es seguir disparando con el UAS-12 hasta que quede atrapado por las aspas del rotor. Ahora ponte cómodo y relájate para ver los créditos finales. Fin.






Ser un agente secreto no es fácil y, como lo sabemos, hemos decidido poner en tus manos esta guía para espías. Gracias a estas páginas podrás finalizar uno de los mejores juegos de este año. Te ayudamos a entrar en el excitante mundo de Gabriel Logan.
POWER
GRATIS CON EL NÚMERO 37 DE POWER
© Future Publishing Ltd. PROHIBIDA SU VENTA
Todos los derechos reservados. Ninguna parte de este libro puede ser reproducida o revendida sin el permiso previo del editor. Power es una publicación independiente, sin ninguna promoción de Sony Computer Entertainment Inc. "Sony" y "PlayStation" son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc.
Syphon Filter 2 © Sony Computer Entertainment